

ORDEM PARANORMAL

ARQUIVOS SECRETOS



CONTEÚDO
OFICIAL



ARQUIVOS SECRETOS

CRIAÇÃO

Cellbit

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Miguel Souza, Stefano P., Thales
"Bif" Cunha, Trakoll, Vitória Vozniak

EDIÇÃO

Miguel Souza

ARTE DA CAPA

Gustavo "GUSTA" Carneiro

ARTE INTERNA

Anderson Jackal, Dan Ramos, Janio Garcia,
João G. "Bonees", Lara "Rarinha",
Marcos "Gnomarc" Vasconcelos,
Rodrigo Lopes, Vic Terra

DIREÇÃO DE ARTE

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

Gabi Rocha, Vic Terra

REVISÃO

Vitória Vozniak

EXTRAS

Anderson Jackal, CeeJay, College of Loop,
Dan Ramos, Gabriela "Louie" Oliveira,
Janio Garcia, Rakin

EDITOR EXECUTIVO

Miguel Souza

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE ORDEM PARANORMAL

Ajottinha, Akila, Alice Schiavoto,
Alison "tan" Marcico, Camilo "ArtCorvus
Junior, Camz Paiva, Cleqt, Cleysoncafe,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon,
FariaLuth, Gui Motta, Ivo "Eddu" Zanin,
João Dutra, João G. "Bonees" Santos,
Jonatas "Jottah", Kael Silva, Lara
"Rarinha", LazukiArt, Leonardo Wyrnist,
Luna Gallo, Luziano, Marcos "Gnomarc"
Vasconcelos, Matthew "Cinemagrath"
Magrath, Mel Martins, Meri Bentemuller,
Mila Garcia, Noblezito, peshie.r, Pitepx,
Rodrigo Lopes, Stefano P., Thales "Bif"
Cunha, Victor "AST" Trindade e Vinicius
"Oceanin" Rafael.

EQUIPE JAMBÔ EDITORA

Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi,
Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana
Júlia Gamla, Anderson Dornelles, André
Schwartz, Bruno Piñeiro, Dan Ramos,
Dani Marques, Davide Di Benedetto, Elisa
Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes,
Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco,
Jaime de Andruart, José Cerqueira, J. M.
Trevisan, Karen Soarele, Laura Reginin,
Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez,
Marina Theisen, Marlon Vernes, Matheus
Guerra, Matheus Rocha, Miguel Souza,
Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel
Anklam, Simone Rocha, Tatiana Gomes,
Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago
Orib, Vic Terra, Víctor Vernet, Victória
Cernicchiaro e Yasmim Borges.

Arquivos Secretos é Copyright © 2022-2025
Jambô Editora Ltda. Todos os direitos
reservados. A mensagem dos Alheios
informa que é proibida a reprodução deste
conteúdo por qualquer meio, incluindo
através de Sinais.

Pacote #5 | Maio/2026 | v1.0



Rua Coronel Genuíno, 209
Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

 @jamboeditora

SUMÁRIO

4

TRANSCRIÇÃO

Algumas das últimas palavras gravadas por Morato Vertaler.

12

ORIGEM DA COMUNICAÇÃO

Compreenda mais sobre o 今金部に於て今金部 e a Transmissão.

34

ALHEIOS AMEAÇADORES

Um catálogo de ameaças Alheias.

52

REGRAS ALHEIAS

Novas regras para personagens baseadas em SDOL.

64

MURAL DOS AGENTES

Descubra como enviar seu próprio conteúdo para os próximos pacotes!

A man with dark skin and dreadlocks tied in a bun, wearing a red headband and a dark jacket over a light shirt, looks intensely at the camera. The scene is set in a room with a green tint, featuring a wall covered in papers and red string, and electronic equipment like a rack of modules and a monitor in the background. A red dot and the word 'REC' are in the top left corner.

REC

TRANS CRICAÇÃO



A dark, atmospheric scene of a computer workstation. In the center is a CRT monitor displaying a dark screen with some faint, illegible text. To the left of the monitor is a keyboard. In front of the monitor is an open book with text and images. To the right of the monitor is a small, dark object, possibly a mouse. The background is dark and indistinct. The overall lighting is dim, with a greenish tint. The scene is framed by a white border.

00:00:35

AM 2:11
OCT. 18. ---

MORATO_DEAD_MAN_SWITCH.EXE

```
root@dabian:/# sah - morato
Password: 41h31os
morato@dabian:/:# whoisthis
morato
morato@dabian:~$ tpf 104.21.13.156
Trying...
Connected to 104.21.13.156.
220
Name (104.21.13.156:DEAD_MAN_SWITCH): morato
Password: 41h31os
230 Logged on
Remote system type is SDOL.NET
Using binary mode to transfer files.
tpf> ts
227 Entering Passive Mode (173, 236, 224, 82, 167, 3).
150 Opening ASCII mode data connection for file list
-----
> drxw-x 2 | root | 18 Nov  "}i | vertaler_transcr.txt

226 Transfer complete
tpf> get vertaler_transcr.txt
200 Command PORT okay.
150 Opening ASCII mode data connection for
vertaler_transcr.sh
LOADING...
```


=====

FILE: vertaler_transcr.txt

=====

Title: [TRANSCRIÇÃO DE ÁUDIO]

Content: "Relatório do agente Morato Vertaler
18 de novembro f"}¿

Seguinte, nós acabamos de voltar do Vale da Ribeira. Caralho... A coisa não foi boa. Aparentemente alguma coisa tem atacado o gado e as ovelhas nas fazendas da região. A mídia começou a falar em chupacabra, mas quando o repórter falou dos problemas nas frequências de rádio eu já sabia o que era. Eles estão entre nós, sempre estiveram! Esses ruídos têm aparecido nos nossos radares, walkie-talkies, até no radinho que eu uso pra ouvir os jogos do Maneirão... Eu não sei o que eles significam. Alguns apareceram na Bahia e no Rio de Janeiro, mas a maioria parece sair do sul de Minas Gerais. Talvez eu consiga triangular e descobrir a verdadeira origem...

=====

FILE: vertaler_transcr.txt

=====

A Ordem disponibilizou dois veículos pra gente ir até o local do incidente. Eu não gosto de entrar no carro dos outros. Esses novos rádios portáteis emitem ondas que podem fritar o nosso cérebro... Eu li sobre isso no periódico. Eu resolvi ir na minha belina. O Arnaldo foi dirigindo a van com alguns novatos e o chefão.

Eu levei meus aparelhos de captura, meu chapéu de celofane para evitar os raios cósmicos e um fichário para registrar encontros inusitados. Eu não tenho problema com o Senhor Novela das Oito, mas esse novo Veríssimo não me desce. Ele se acha o rei da cocada preta!

Apresentei pra ele minhas fitas cassete com a transmissão de Torres de Caldas, mas ele não deu nem bola. Tá certo que eu não consegui provar a parada dos robôs do futuro, nem da cidade submersa no Oceano Índico, mas dessa vez é diferente! Rapaz carocado!

=====

FILE: vertaler_transcr.txt

=====

Pelo menos tem um agente novo. Moleque fera!
O nome dele é Calisto. Ele tem me ajudado a decifrar
o que significam esses ruídos que a gente vem captando
por toda parte. Ele disse que nunca tinham visto
nada parecido, que não é assim que o paranormal
normalmente opera.

Foi difícil de entender. Eu pedi pra ele explicar
várias vezes até que ele desenhou duas listras
num papel: uma amarela e uma azul, e disse que,
normalmente o Outro Lado se manifesta aqui como se
fosse numa dessas cores. Só que, nesse caso, essas
transmissões se comportam como uma mescla – daí ele
riscou por cima das duas, deixando elas verdes.

Espera, acho que ouvi alguém...

```
..... 9%%@ / ... ..;;% -@.... \@:1....  
..... (&%)%... ..%%7 .....%%.....  
...0%%4.... @@@+-: ::-.. .....  
.....7:.....:-|+==-. .... ..%\%\\ .....%%-C. ....
```

=====

FILE: vertaler_transcr.txt

=====

...-6%5%/- \@= @@+/= /@ \ \#%#\$66...

..-65@/** \ @@@/@@=-:::.\ \##.--%%6....

...90%@/% -@@\@@@/@@=-::: -*=#**%%%E.....

.....%6%\--\-%%:+|@-L-@_@%**: .:::-+\ *%C%%7.....

....4%%6%|_ * \%/** _@+-::--*---+---%.....

I8%@@%6%*\++* ++*Z-%=Z::7::-|+=====-%%\ \%%%-C

....%+%\%- :::\V/-=@#:|:::=%*:+%#-+%.....

...%*%*+-% \ **=@***%=::-.:/:- *=+%%%*=#%....

.....%*%*+ /%\+#-\+@7@=:::-::|:-::--+=::=%%%\%=.....

....#/+/+%*%-: Ve-:::- :::--::-+##%\%*...

Quando a gente chegou no paiol os animais estavam gritando e esperneando, como se tivesse alguma coisa lá dentro com a gente! Eu entendi o que era aquilo. Eram ELES! Eu não podia deixar eles controlarem minhas ondas cerebrais, precisava desligar a emissão na fonte. Com certeza elas estavam vindo de uma entidade maior, alguma criatura como nunca se viu nos arquivos da Ordem. Caralho de Apagamento. Eu nunca vou perdoar quem fez isso.

=====

FILE: vertaler_transcr.txt

=====

Depois de dar duas voltas no galpão eu vi uma coisa que me deixou muito cabreiro... Pareciam dois olhos amarelos na parede, nos encarando a todo momento. Eu cheguei perto o suficiente para o bicho saltar em cima de mim. Ele tava disfarçado com o padrão do muro. Infelizmente, ele me pegou no contrapé e eu caí, mas, por sorte, aquele desgramado do Veríssimo tirou ele do caminho. Eu insisti pra eles não matarem a criatura, mas ninguém me deu ouvidos.

Se eu pudesse pôr as mãos nele para estudar, tenho certeza que ia encontrar uma respostas. Ele tá ligado com a Transmissão, eu sei disso e vou ir atrás disso nem que tenha que tirar a Ordem do caminho! Não consigo tirar aquele bicho da cabeça... aqueles olhos e o jeito completamente alheio!

Bom, acho que já tenho um pouco pra começar. Se os grandões perguntarem, eu me faço de sonso. Eu vou chegar na origem disso..."

226 Transfer complete

tpf> exit

221 Goodbye.

Por Stefano P.

<p.11/>





A humanidade sempre viu nas estrelas uma forma de enxergar a si mesma. O desconhecido se soma ao fascínio formando algo paradoxalmente tão aterrorizante quanto extraordinário. Criamos tecnologias capazes de extrapolar os limites do que conseguimos ver, ouvir ou perceber, buscamos por algo que sabemos estar lá, mas nunca conseguimos contato. É quase como se precisássemos deles para comprovar nossa própria existência. Alimentando uma esperança infantil de não estarmos sozinhos no grande tecido do acaso.

Talvez o nosso erro seja achar que precisamos ir para além das estrelas para encontrar a conexão que tanto buscamos. A expectativa se transforma no mais profundo desespero quando percebemos sinais que, na realidade, sempre estiveram lá.

No fim dos anos 80, um grupo de radioamadores do interior do Rio de Janeiro interceptou frequências caóticas e repentinas. No entanto, elas sumiram tão de repente quanto apareceram. Resultaram apenas em uma breve cacofonia de um som distorcido que causou dores de cabeças na maioria dos ouvintes.

Numa estranha, mas não arbitrária coincidência, diversas aeronaves que sobrevoavam o estado de Minas Gerais relataram a presença de um estranho objeto semi-oval nos céus que simplesmente sumia em um piscar de olhos. Voavam em rotas diferentes — talvez fossem múltiplos objetos similares ou, talvez, essa coisa tivesse a capacidade de se teletransportar.

Nos próximos dias, pessoas da região passaram a reportar sintomas confusos, que variam de perda de memória a dificuldades em se comunicar, seja por escrita ou oralmente. Nessa época, o Brasil atravessava um período de transição delicado. A abertura política ainda era recente e qualquer anomalia tecnológica era rapidamente associada a testes, vigilância ou resquícios de operações não reveladas. As autoridades locais arquivaram o caso sem aprofundamento, classificando-o como interferência atmosférica incomum.

Mas isso não poderia ser simplesmente ignorado pelo exército, algo desconhecido invadiu o espaço aéreo brasileiro e isso não poderia ser deixado de lado. Os primeiros relatos civis foram rapidamente recolhidos, filtrados e, quando necessário, desacreditados. Mas eles coincidiam demais. Frequências anômalas no interior do Rio de Janeiro. Um objeto impossível cruzando os céus de Minas Gerais. E, entre esses dois pontos, um rastro invisível de efeitos que começava a se manifestar nas pessoas.

Mobilizaram uma operação discreta, reunindo dados de radares, registros de voo e qualquer vestígio técnico que pudesse oferecer uma explicação tangível. O objetivo inicial era identificar, localizar e, se possível, interceptar o fenômeno.

Determinaram algumas características do Objeto Voador Não Identificado, seus desaparecimentos repentinos foram categorizados como capacidades quânticas espaciais, sua posição caótica só era definida quando estava sendo observado. Ele parecia se teletransportar para locais aleatórios, dificultando profundamente os estudos.

Para surpresa dos locais, os militares foram avistados diversas vezes tentando derrubar a suposta espaçonave, mesmo sem sucesso. Claramente, a tecnologia podia ser valiosa demais para ser jogada fora. Talvez fazer engenharia reversa pudesse ser o ticket que o Brasil precisava para sair da decadência de uma década perdida.

Depois de uma longa e exaustiva operação, o tal objeto foi visto por helicópteros militares, aterrissando em uma região rural de Varminho, pequena cidade no sul de Minas. Os controles das aeronaves falharam diversas vezes durante a missão, com chiados que pareciam se organizar em formas insólitas que surgiam nas telas de controle. Ao que tudo indicava, conforme o OVNI ia perdendo altitude, parecia que, fortuitamente, os efeitos tinham sua intensidade reduzida.

Com o símbolo de tanta curiosidade agora em mãos, análises minuciosas foram realizadas em sua forma semi-oval complementada com uma abóbada inferior rodeada por padrões de círculos e triângulos. Sua textura, enrugada e complexa — quase como um ruído de ondas organizado em

esquemas, era intrigante. Mesmo com todas as métricas complexas, o que não deixava de ser comentado por todos que punham seus olhos incrédulos nele era a sua bizarra semelhança com um grande sino esverdeado.

Uma base foi construída ao redor do objeto, numa tentativa de conter os sinais que ainda emitia constantemente atrás de grossas paredes de aço e concreto. Tais métodos se mostraram ineficazes, uma clara evidência da origem extraordinária da suposta aeronave. Sem alternativas para ocultar o objeto do público e sem perspectiva de como decifrar sua origem, surgiu a ideia de erguer ao seu redor uma empresa de fachada. Um embuste que, ao mesmo tempo, soasse desprezível, mas desencorajasse curiosos.

Dali surgiu a TV Varminho: um projeto altamente confidencial com fins de camuflar a Transmissão do objeto em meio a transmissões cotidianas — um ruído humano criado apenas para mascarar a frequência impossível.

A emissora audiovisual exibia conteúdos de comunicação e entretenimento por meio de rádio e da televisão enquanto os engenheiros e cientistas militares estudavam as propriedades do sino. No topo da linha de comando estava o diretor Diego Granteros, chefe do Departamento de Ciência e Tecnologia do exército.

O veterano possuía uma longa bagagem interdisciplinar de robótica, engenharia e medicina neurológica, além de já ter participado de diversas outras missões não ortodoxas. Viu muitos casos e ouviu muitos relatos inexplicáveis, mas ainda acreditava que a ciência bastava para explicar qualquer anomalia do corpo e da mente humana.

O diretor passou a estudar como o objeto não identificado afetava o cérebro. Não precisava de cobaias, pois todos dentro da torre estavam sendo constantemente submetidos à Transmissão. As regiões mais afetadas foram a Broca, a área de Wernicke e a região occipitotemporal. Todas áreas fundamentais para a comunicação humana.

O hipocampo também demonstrava ser afetado, funcionários pareciam esquecer eventos recentes com frequência incomum, confundindo dias, repetindo tarefas que já haviam concluído e relatando lembranças que não correspondiam a nada que realmente havia ocorrido. Tudo isso batia com os relatos iniciais dos moradores da região.

O que mais o fascinava era o comportamento dos sinais, nele percebeu certos padrões. Os ruídos que se formavam em qualquer tela próxima ao sino formavam formas deliberadas demais para serem apenas frutos do acaso. Talvez fosse uma linguagem, uma mensagem que sempre esteve lá esperando para ser decifrada.

Poucos viam Diego em seus dias de trabalho, ficava trancado no andar mais alto da torre junto do objeto, passando dias e noites analisando cada ruído amorfo que ele jurava formar alguma coisa congruente. Entrou em contato com diversos especialistas em linguagens, mas nenhum deles tinha a obsessão necessária para decifrar o impossível.

A obsessão do diretor espantava alguns funcionários da torre. Não foi com surpresa que reagiram quando surgiram boatos de que documentos sobre os experimentos haviam vazado para a imprensa. A fachada da emissora foi forçada a fechar, mas a pesquisa sobre o sino nunca parou. Especialmente para Diego.

Não importava como, ele entenderia o sinal. Ele foi o primeiro. Conexão. Ele precisava se conectar ao objeto.



Um projeto de conexão neural surgiu de repente. As plantas eram difíceis de serem lidas, números misturados com outros símbolos que os demais cientistas tiveram que decifrar por  de questionar a autoridade do diretor. Todos os funcionários passaram a  da maneira certa para concluir sua construção. Os 6  neurais foram postos ao redor do . O  estava completamente transformado pelo objeto. Fios esverdeados se conectavam com telas e outros aparatos tecnológicos. Lentamente, também se conectaram com as novas máquinas.

O  da conexão se aproximava, todos os preparativos já estavam feitos. O diretor seria o primeiro a fazer parte da . Os preparativos foram feitos e, às duas da manhã do dia marcado,  entrou em um . Os fios cercavam e se conectavam em seu . Ele finalmente entendeu por completo:





Seu próprio ser transformado na Transmissão. O princípio da conexão é conquistado. A passagem ainda não seria alcançada, muitos ainda precisam aprender a compreender e Ele seria o oráculo. Todos na torre entenderam:



O  os mostrou a verdade. Tantas mentes unidas na Transmissão. E agora ela tinha controle sobre a emissora, seu Sinal estava livre para enviar a mensagem. E ela seria vista por aqueles que entenderiam o seu conteúdo.

A emissora estava de volta. Sem nenhum tipo de aviso prévio. Tinha algo diferente, todos os programas pareciam errados, repletos de mensagens subliminares dos sinais. Os apresentadores mal pareciam vivos, tinham falas robóticas de algo tentando ser humano. No começo, era só mudar de canal, mas não demorou até a TV Varminho ser o único canal disponível na região.

Não era só com as telas que as pessoas estavam alheias ao perigo que corriam. O Estrangeiro montou um tipo de “conspiração”, como alguns chamariam, de criaturas. Cada uma servia a um propósito diferente na busca por crescimento. Algumas se escondiam em plantações e queimavam parte da mensagem, esperando o momento certo para uma abdução até a torre, onde as vítimas iriam para fazer parte da Transmissão. Tudo isso para aumentar o Sinal até chegar em alguém livre. Livre para encontrar a passagem que se esconde dentro da Transmissão. Livre para encarar o desconhecido com fascínio e alcançar o infinito. Junto de tudo... preso dentro do Sinal.

Transmissão

Projeto "TV Varminho" - Relatório Final Sobre a "Transmissão"

8 de julho de 1992

CONFIDENCIAL

Entre o momento do teste de conexão neural e o momento atual, não foi possível restabelecer contato com o diretor Diego Granteros. Todas as tentativas de acesso ao local resultaram na perda completa de comunicação com as equipes enviadas. Este documento tem como objetivo reunir e preservar todas as descobertas do projeto antes que ele seja definitivamente encerrado e relegado ao esquecimento.

Sendo a origem de todos os eventos anômalos na região, [REDACTED]

[REDACTED] sino. [REDACTED]

[REDACTED] É provável que nem todos os seus efeitos tenham sido catalogados corretamente.

Transmissões dessa origem demonstram a capacidade de interferir em equipamentos tecnológicos de toda natureza, desde eletrodomésticos até armamentos. Uma dona de casa da região testemunhou que sua máquina de lavar louça estava agindo de maneira inusitada, segundo ela sendo capaz de se movimentar por recintos e emitir sons que a mulher descreveu como [REDACTED]. Sob sua influência, esses dispositivos são corrompidos e reconfigurados, assumindo uma estética exótica que remete ao [REDACTED]. Mais do que uma alteração visual, seu funcionamento também é ampliado, como se operassem em um patamar tecnológico superior. Não por acaso, tais artefatos passaram a ser frequentemente descritos como uma forma de [REDACTED]

Registros indicam que dispositivos equipados com telas — como televisores, monitores e câmeras digitais, quando afetados pelos Sinais, passam a exibir sequências recorrentes de formas incomuns. Esses glifos, curiosamente, também têm sido observados em plantações da região, sugerindo uma possível organização fora do meio eletrônico. [REDACTED]

Ao longo dos estudos, o diretor do projeto sustentava a hipótese de que se tratava de uma tentativa de comunicação. Sua última investida de tradução resultou no fragmento: "Nós nos originamos do [REDACTED]"

[REDACTED]. Desde a retomada repentina das transmissões da emissora, essa mesma mensagem vem sendo repetida de forma sutil ao longo da programação.

Nesse contexto, [REDACTED]

Gradualmente, conteúdos de outros canais passaram a surgir na grade de uma emissora local, a TV Varminho, porém distorcidos. Essas imagens e sons eram como imitações imperfeitas, versões quase fiéis do que seria transmitido em uma emissora real, mas com conteúdo [REDACTED] Um programa de culinária local teve uma mudança drástica em suas receitas. A [REDACTED] começou a sugerir uma alimentação baseada em equipamentos eletrônicos e minérios brutos. Sempre acompanhados de uma "bebida energética": ácido de bateria.

Entre os elementos mais perturbadores estão os [REDACTED]

[REDACTED] sutilmente incorreto [REDACTED]

Inegavelmente, a corrupção provocada por essa transmissão não parece se restringir à tecnologia. A própria presença visual dos sinais exerce uma influência sutil sobre a mente humana, instigando uma necessidade quase compulsiva de decifrá-los e interpretá-los. Mesmo que esse impulso não seja percebido de forma consciente.

Relatos de perda de memória e dificuldades de comunicação já ocorriam antes da [REDACTED], mas, casos de abdução também passaram a ser alegados por moradores da região recentemente. As narrativas seguem padrões inquietantemente semelhantes: lapsos de tempo inexplicáveis, lembranças fragmentadas e a sensação persistente de terem sido observados, ou mesmo levados, durante períodos em que não conseguem descrever o que ocorreu. Alguns relatos ainda citam [REDACTED].

Outros casos indicam que as vítimas retornam a locais distintos daqueles onde estavam inicialmente, sem qualquer registro do deslocamento. Apesar da ausência de comprovação concreta, a frequência e a consistência desses relatos tornam difícil tratá-los como meras coincidências ou episódios isolados.

Grande parte dos desaparecidos retorna para uma vida normal, porém, em seguida, seus familiares passaram a reportar mudanças estranhas no seus comportamentos. Uma mãe, que reportou a filha como desaparecida por dois meses até seu retorno para casa, testemunhou que a garota tentava se comunicar com o controle remoto da televisão e outros aparatos eletrônicos. Desesperada, a mulher nos procurou, dizendo que a [REDACTED].

O fenômeno aparenta, em sua maior parte, estar contido no estado de Minas Gerais, com maior incidência nas regiões adjacentes à cidade de Varminho. Até o presente momento, todas as tentativas de mitigação ou contenção mostraram-se ineficazes. Barreiras físicas e bloqueios de sinais não produziram resultados duradouros.

Diante disso, sugiro o encerramento de qualquer tentativa de contato, estudo ou contenção do fenômeno, tendo em vista os riscos crescentes e a ausência de resultados concretos. Tudo isso acabará em breve. Afinal, [REDACTED]

TV VARMINHO

A emissora oficial da pequena cidade de Varminho não passava de uma mera fachada governamental, oficialmente fechada quando sua fraude foi exposta ao público. Mas foi reaberta de repente, dessa vez, com uma programação única. Todos da emissora aprenderam a ver a verdade por trás da Transmissão graças ao 今金放送局. E, agora, vocês — nossos telespectadores — também verão.

Nesta matéria, você presenciara como a emissora funciona por trás das câmeras, ganchos de missões envolvendo-a para usá-los em sua própria série.

TORRE DA TV VARMINHO

No sexto andar da torre da TV Varminho existe um objeto primordial: um dos seis Sinos de Tenebris. Sendo esse o responsável por permitir a existência do misterioso Elemento de Transmissão na Realidade. Depois de uma tentativa de estudá-lo e compreendê-lo, que foi bem-sucedida, afinal, saber tudo era inevitável, foi formado um tipo de conspiração entre aqueles tomados pelo Sinal.

Os anos 90 foi a década de maior avistamento de óvnis no mundo, especialmente no Brasil, que se tornou o país com um dos maiores centros ufológicos. Se todo medo tem um fundo de verdade, descobrir mais sobre o que resulta dele ou que o causa tornou-se uma missão urgente.

Gazeta de Varminho

26 de Julho, 1990

Escândalo! Emissora local TV Varminho é fechada após vazamento de documentos confidenciais revelando que a emissora era na verdade uma empresa FACHADA para operações militares secretas! O diretor da emissora Diego Granteros afirma que os documentos são FALSOS e que a emissora está fechando pro falta de apoio e financiamento da população local.



FECHADO

Foi bem nessa época que um ex-agente da Ordo Realitas, Morato Vertaler, já frustrado com a suposta incompetência da organização de não ver os sinais tão claros de que algo maior estava acontecendo, começou a pesquisar por conta própria os relatos das centenas de avistamentos de objetos voadores misteriosos, luzes se movimentando pelo céu, desaparecimentos de pessoas e a aparição de criaturas distintas, mas que pareciam possuir um propósito maior em comum.

Isso não chamou a atenção apenas de uma pessoa. Aqueles já propensos a enxergarem os Sinais também começaram a investigar por conta própria. Exatamente como é o propósito da Transmissão, ela precisa ser compreendida e interpretada. Quanto mais dela alguém entende, menos quem a pessoa foi importa, até que ela faça parte dos funcionários da torre.



FUNCIONÁRIOS

Diferente de outras organizações, os ocupantes da torre não são mais humanos. Os funcionários da TV Varminho vestem peles e rostos diferentes, mas todos eles são um. Contidos em um estado de superposição. Unidos dentro do Sinal, como parte do Sinal. Quem eles foram um dia não importa mais, a Transmissão é tudo que importa quando se atinge esse estado de conexão.

Por mais que todos sejam um, nem todos possuem o mesmo papel. Assim como em um organismo vivo, nem cada célula tem a mesma função. Cada funcionário exerce um propósito específico dentro da Transmissão, mesmo que suas identidades individuais tenham deixado de existir há muito tempo.

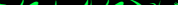
Funcionários raramente falam entre si diretamente. Todos simplesmente sabem o que está acontecendo com os outros funcionários, compartilhando o mesmo sinal. Compreendem quase perfeitamente o que deveria ser feito e quando deveria ser feito.

Normalmente, eles não demonstram agressividade imediata com as pessoas. Pelo contrário. São educados, receptivos e até simpáticos. Sorriem constantemente, mesmo que isso seja perturbador. Dão informações com calma. Convidam visitantes para conhecer os estúdios. Tudo para garantir que a vítima tenha verdadeiramente compreendido os Sinais. Claro, quando o resto falha, a agressão é a próxima maneira mais eficiente.

Pode ficar mais fácil de compreender os papéis dentro da TV Varminho se eles forem divididos em algumas categorias. Essa separação não existe oficialmente dentro da emissora, não faz sentido criar uma hierarquia quando todos os funcionários fazem parte da mesma entidade. Ainda assim, enxergar essas funções como categorias ajuda a entender como a Transmissão opera e qual o propósito de cada integrante dentro da torre.

Câmeras. São aqueles que ficam atrás das câmeras e filma os programas da TV Varminho. Pelo menos é isso que aparentam fazer. Os Câmeras raramente são vistos diretamente durante as transmissões, mas sua presença é constante. Reflexos em espelhos, vidros ou superfícies metálicas frequentemente revelam essas figuras segurando equipamentos logo fora do enquadramento que também adicionam à estranheza proposital dos programas. Cumprem outros papéis que deveriam estar em uma emissora normal, como recepcionistas, faxineiros, estoquistas e qualquer outro que você possa imaginar, só não da maneira correta.

Apresentadores. Os Apresentadores são os rostos da TV Varminho. As figuras que surgem diante das câmeras para conduzir programas, entrevistar convidados (o que na prática é falar consigo mesmo), anunciar desaparecimentos e transmitir a mensagem da Transmissão da forma mais palatável, mas, ao mesmo tempo, sutil, possível. Normalmente são mais poderosos e possuem um certo destaque dentro da emissora. Não necessariamente por hierarquia, mas por necessidade, seria ruim se algo acontecesse com eles. Substituir um rosto famoso é mais difícil do que substituir os outros em seus papéis.

 Só existe um, o 
                      

A TV Varminho é uma miscelânea desses tipos, que trazem:

- **Os Associados Comportamentais.** Processo de transição que pode atrair mais vítimas.
- **Engravatados.** Combate tático.
- **Equipe Editorial.** Criação de roteiros e revisão do entendimento dos Sinais.
- **Câmeras.** Faz-tudo, filmagens e edição dos programas.
- **Apresentadores.** Apresentar o Sinal aos telespectadores.



GERADOR DE FUNCIONÁRIOS DA TV VARMINHO

Essas tabelas são úteis tanto para começar a criar um funcionário da emissora quanto para, ironicamente, dar um pouco de individualidade a um funcionário "genérico" de sua história ou missão. Primeiro, role 1d10 para definir o perfil dele e 2d6 para definir dois traços de personalidade de acordo com o perfil. No caso dos Associados Comportamentais, é interessante decidir uma forma dos jogadores conseguirem salvá-los.

1d10

106

1-2

ASSOCIADOS
COMPORTAMENTAIS

3-4

ENGRAVATADOS

5-6

CÂMERAS

7-8

EQUIPE
EDITORIAL

9-10

APRESENTADORES

1	Simula medo	Finge querer subir na "hierarquia"	Gesticula como se estivesse filmando	Tem um bordão	Paródia de um ator
2	Simula paixão	Ajusta a gravata constantemente	Coloca a câmera na cara das pessoas	Faz pegadinhas com os outros da equipe	Paródia de um apresentador de televisão
3	Simula obsessão	Esquece obstáculos físicos	Não fala português	Tenta muito ser engraçado	Paródia de personagem de desenho
4	Simula remorso	Fica imóvel quando não observado	Completamente inexpressivo	Faz expressões faciais fora de contexto	Paródia de um cantor
5	Simula nostalgia	Ameaça desconhecidos	Tem a reação oposta a que deveria ter	Mente pros outros do escritório, mas eles sabem	Paródia de um mascote
6	Simula raiva	Sempre encarando	Se distrai fácil	Fofoqueiro	Paródia de um comercial

Depois, role 2d6 duas vezes na tabela a seguir para gerar duas características interessantes sobre o personagem.

2d6

CARACTERÍSTICA

1

Pele que parece não encaixar direito

2

Olhos redondos que parecem ser de plástico

3

Cabelo desganhado ou parecendo flutuar

4

Roupas que se misturam com a pele

5

Pele com uma textura enrugada

6

Um segundo par de pupilas

7

Óculos de armação verde e lentes escuras ovaladas

8

Fumaça verde saindo do corpo

9

Pele acinzentada ou esverdeada

10

Dedos alongados

2d6

CARACTERÍSTICA

11

Braços alongados

12

Pernas alongadas

13

Voz muito fina

14

Boca substituída por riscos horizontais

15

Odor de enxofre ou queimado

16

Nariz e orelhas minúsculas ou inexistentes

17

Carrega diversas câmeras de vídeo e fotografia

18

Sempre sorri

19

Crânio alongado

20

Cifose protuberante

EXEMPLOS DE FUNCIONÁRIOS DA TORRE

A seguir estão exemplos de funcionários da emissora para cada um dos perfis vistos na seção "Funcionários".

Ravi, o Covarde (Associado Comportamental)

Nascido na pequena cidade de Varminho, filho de donos de uma loja de eletrônicos que funcionava no térreo da própria casa. Antes de desaparecer, Ravi trabalhava fazendo entregas noturnas junto de um amigo de infância chamado Renato. Durante uma noite chuvosa, os dois acabaram presos em uma estrada isolada após o carro quebrar perto de uma mata fechada. Sem opções, decidiram procurar ajuda a pé. Renato era mais aventureiro e foi na frente, Ravi deveria segui-lo e iluminar a estrada com sua lanterna, mas no meio do caminho, ele jurou ter visto algo se movendo mais pra frente. Sem pensar, virou de costas e saiu correndo de volta para o carro. Provavelmente era só uma árvore torta, um poste ou alguém passando na chuva. Talvez nem existisse. Mas, naquele momento, o medo falou mais alto. Ravi entrou em pânico e saiu correndo de volta para o carro sem sequer avisar Renato. Enquanto fugia, ainda conseguia ouvir o amigo gritando seu nome atrás dele, sem entender o que estava acontecendo. A ajuda só chegou horas depois, já perto do amanhecer, encontrando apenas Ravi escondido dentro do carro. O corpo de Renato foi encontrado dias depois. Desde então, Ravi viveu consumido pela culpa, ocupando seus pensamentos com a televisão em seu quarto. Com o tempo, Ravi começou a compreender os Sinais. E, então, inevitavelmente, desapareceu. Contido em uma máquina com um terminal ao seu lado exibindo uma pergunta na linguagem da Transmissão: "Quem eu deixei morrer?".

Pedro, O Ex-Militar (Engravatado)

Pedro fazia parte de uma das equipes enviadas até a emissora depois de sua repentina volta não planejada, mas quem foi antes não importa mais. Agora ele é um dos Engravatados que parece mais funcional da TV Varminho, demonstrando algo similar a ambição. Costuma agir como se estivesse tentando subir dentro da emissora, buscando aprovação constante dos Apresentadores e tentando participar de tarefas além das que lhe foram atribuídas. Ele interrompe outros funcionários para assumir responsabilidades e frequentemente age como se estivesse sendo avaliado por superiores invisíveis. No entanto, sempre que sente que seu trabalho acabou e não tem ninguém julgando o trabalho dele, Pedro para completamente de se mover. Não pisca. Não respira. Não ajusta a postura. Nada. Ele permanece perfeitamente imóvel como um manequim largado no ambiente até voltar a ser observado ou chamado.



Aline, A Faxineira (Câmera)

Aline trabalha pelos corredores da TV Varminho empurrando um carrinho de limpeza velho e enferrujado. Passa seu dia limpando salas vazias, recolhendo objetos abandonados, preparando salas para as gravações e passando pelos corredores em silêncio absoluto. Presa ao peito de seu uniforme existe uma pequena câmera portátil constantemente ligada. Raramente demonstra qualquer mudança no rosto ou na voz. Não parece fornecer energia alguma a qualquer trabalho que faça e a limpeza é completamente bizarra. Coloca seus equipamentos apoiados no ombro como se estivesse apoiando uma câmera e por isso acaba sempre de cara no chão passando um pano do jeito mais ineficaz possível.

Estácio Hudpai, No Fim da Carreira (Equipe Editorial)

Estácio passa a maior parte do tempo sentado em uma pequena sala da Equipe Editorial cercado por pilhas de papéis, fitas VHS e formulários. Assim como todos os outros, seu trabalho é revisar as novas vítimas da Transmissão e criar novos roteiros para os programas da emissora. Mas, diferente deles, ele aparenta estar perpetuamente cansado. Costuma responder perguntas com frases secas, suspiros longos ou comentários passivo-agressivos. Quando um novato chega ele apenas encara a pessoa em silêncio por alguns segundos antes de olhar discretamente para uma câmera inexistente em algum canto da sala. Ele age constantemente como alguém que está "velho demais pra isso". Reclama do trabalho, fala como "a emissora já foi melhor" e dá a entender que pretende se aposentar em breve, mesmo que isso não faça qualquer sentido dentro da Transmissão.

Adam Sanolly, O Ator (Apresentador)

Adam Sanolly é um apresentador recorrente da TV Varminho, estrelando comédias de gosto duvidoso, programas infantis desconfortáveis e comerciais intermináveis exibidos durante a madrugada. Ele se comporta como um ator exageradamente carismático, falando alto, fazendo vozes bobas e tratando qualquer situação como se fosse parte de uma grande piada. Adam parece estar constantemente no meio de uma esquete. Tropeça de propósito, improvisa piadas ruins e tenta transformar qualquer pessoa com quem conversa em seu "amigão". Mesmo diante de caos, desespero ou situações impossíveis, continua agindo como se tudo fosse apenas entretenimento para o público de casa. Um de seus comerciais mais famosos é uma propaganda anti-água reprisada constantemente nos intervalos da emissora. Nela, Adam aparece usando roupas de praia coloridas enquanto tenta convencer os espectadores de que água "enfraquece o corpo" e "dilui os pensamentos". Como alternativa, recomenda uma bebida verde brilhante, consumida diretamente de garrafas sem rótulo.

25

ESTRUTURA DA EMISSORA

A sede da TV Varminho é uma estranha torre de seis andares. À primeira vista, os três primeiros parecem comuns, mas os andares superiores revelam uma arquitetura caótica e irregular, como se tivessem sido erguidos de maneira errática ou distorcida por alguma força inexplicável.

Durante os anos 90, a torre serviu como abrigo e base de operações para as criaturas tomadas pela Transmissão.

Primeiros Andares

Os três primeiros andares da emissora são os mais comuns da estrutura, tendo sido originalmente utilizados pelos militares e pesquisadores da TV Varminho, responsáveis por disfarçar as emissões do Sino enquanto conduziam estudos sobre sua natureza e seus efeitos. Apesar da aparência relativamente funcional, cada ambiente apresenta sinais claros do mimetismo propositalmente imperfeito causado pela Transmissão.

Objetos cotidianos parecem ter sido recriados para causar um sentimento de estranheza, como privadas instaladas na direção errada e relógios sem ponteiros ou números, exibindo apenas os símbolos da Transmissão. Nesses primeiros andares encontram-se o escritório da equipe editorial, os estúdios e sets de gravação da emissora.

Laboratórios

O quarto andar da TV Varminho abriga os principais setores de pesquisa da emissora, reunindo laboratórios e instalações construídas com uma tecnologia extremamente avançada e incompreensível para os padrões humanos.

Diferente dos andares inferiores, o local possui uma atmosfera muito mais opressiva, os corredores são mal iluminados e, espalhados pelos laboratórios encontram-se enormes tubos de vidro preenchidos com um líquido esverdeado viscoso, utilizados nos processos de conexão dos Associados Comportamentais.

O local também funciona como área de “repouso” e armazenamento dos Doppelgangers que não possuem um objetivo definido no momento. Os funcionários permanecem imóveis pelos corredores e laboratórios, encarando o vazio absoluto por dias inteiros, aguardando silenciosamente por uma nova função.

Os Becos

O quinto andar da torre foi completamente reescrito e transformado pela Transmissão, seguindo uma lógica arquitetônica de algo que tenta ser humano, mas não é.

O local assumiu a aparência de um imenso escritório corporativo abandonado, formado por corredores que parecem intermináveis, divisórias e salas vazias iluminadas por lâmpadas fluorescentes que piscam incessantemente. O cheiro constante de mofo do carpete encharcado impregna o ambiente. O espaço desperta uma sensação contraditória e profundamente perturbadora de uma nostalgia inexplicável misturada a um sentimento constante de novidade.

Entre as várias salas e paredes que podem ser atravessadas, existe uma sala específica que guarda diversas máquinas similares às do quarto andar, mas ainda mais avançadas. São casulos biomecânicos conectados a um terminal, cada um contendo um Associado Comportamental.

O Sexto Andar

O último andar da torre também foi completamente tomado pela Transmissão, mas de uma maneira ainda mais grotesca e incompreensível do que os demais níveis. Diferente do quinto andar, que tenta imitar um ambiente humano, o sexto parece ter abandonado qualquer tentativa de normalidade.

Todo o andar é formado por um único corredor extenso e sufocante, cercado por grossos feixes de fios esverdeados que se espalham pelo chão, teto e paredes como raízes vivas feitas de um material sintético. Esses cabos se mesclam diretamente com a estrutura da torre, atravessando concreto e metal.

Antigas portas que levavam às salas de pesquisa e controle tornaram-se inacessíveis, completamente fundidas às paredes por massas de fios e essa matéria sintética desconhecida, o próprio andar parece estar lentamente absorvendo cada ambiente ao seu redor.

No fim desse corredor encontra-se a sala mais importante de toda a torre, a sala do Sino de Tenebris.

Ao redor do objeto impossível encontram-se seis cápsulas. Uma delas permanece aberta e vazia, coberta apenas pelos restos de cabos. Quatro ainda estavam ocupadas quando a Ordem chegou no local, contendo figuras imóveis ligadas diretamente à estrutura do Sino. A sexta cápsula, entretanto, permanece intacta e desligada. Diferente das outras, ela jamais foi utilizada.



PROGRAMAS

Além de possuírem mensagens subliminares, os programas, assim como seus apresentadores, são errados. Como se fossem paródias imperfeitas da televisão comum. O sentimento de estranheza é imediato e o medo que o segue é essencial.

Os programas da TV Varminho não seguem uma grade fixa. Muitos parecem existir apenas quando alguém os está assistindo. Entre os programas mais conhecidos estão:

 **Atividade Física.** O que parece ser simples partidas de futebol, mas, na verdade, é uma partida de algo que mistura todos os esportes que já existem. A atração começa sempre como uma partida de futebol comum entre dois times escolares, narrada por comentaristas robóticos e sem animação nenhuma na voz e que nunca respiram entre frases. Mas as regras mudam constantemente. Sem qualquer aviso, jogadores começam a usar tacos, raquetes, bastões ou equipamentos que não pertencem ao esporte em questão. As traves desaparecem. Linhas surgem no campo. A bola muda de tamanho entre cortes de câmera. Tudo isso enquanto os narradores agem como se tudo fosse completamente normal.

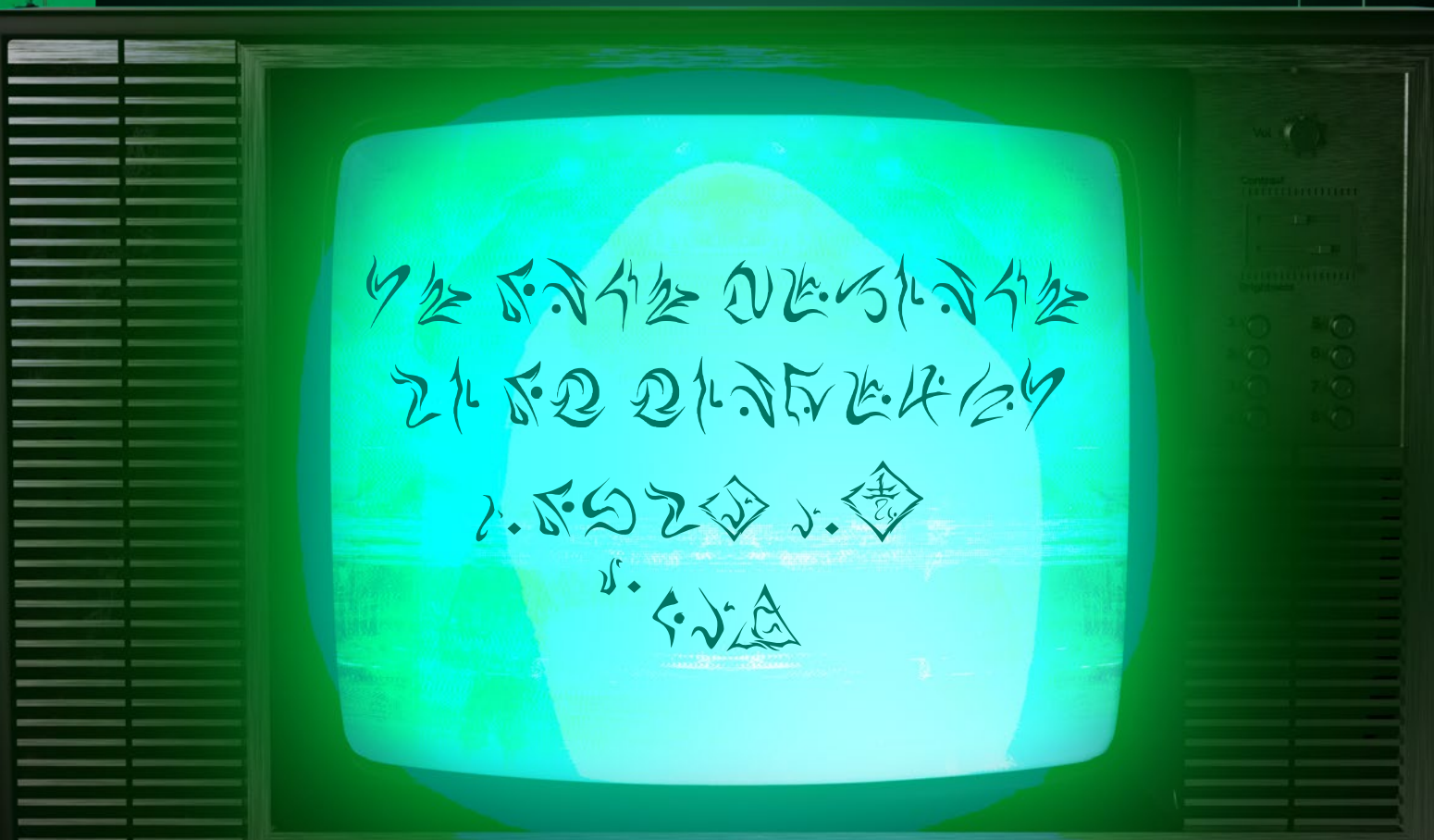
 **Comunicação.** O único telejornal oficialmente produzido pela TV Varminho. Apresentado por William Bonantos, um âncora sorridente que sempre pisca um olho por vez. Ele sempre notícia os desaparecimentos das vítimas da Transmissão. Mesmo durante reportagens sobre acidentes, desaparecimentos ou mortes, Bonatos continua sorrindo enquanto organiza papéis minúsculos entre seus dedos exageradamente longos. Existe um segmento fixo do programa chamado “Quem Ainda Está Assistindo?”. Nele, William encara diretamente a câmera por vários segundos enquanto lê nomes

completos de moradores da cidade em ordem alfabética.

 **Emissão Você.** Um programa de culinária apresentado por Joana Traga, uma mulher sempre sorridente que jamais muda de expressão ou roupa entre os episódios. Ao seu lado está Ruivo Zezé, um pinguim de estimação empalhado que ocasionalmente aparece em posições diferentes entre cortes de câmera, apesar de supostamente não se mover. A apresentadora conversa constantemente com seu pinguim como se ele tivesse respondendo. Alguns episódios terminam com Joana sendo envenenada pela própria comida e se transformando brutalmente em um pinguim idêntico ao Ruivo Zezé.

 **Baseball abcdefghijklmpqrtuvwxyz.** Um desenho animado de animais antropomorfos que lutam constantemente para defender o planeta de ameaças absurdamente poderosas vindas do espaço em busca de bolas de baseball. Apesar da aparência infantil, os episódios possuem violência inusitadamente gráfica, silêncios desconfortáveis e uma animação inconsistente. O protagonista é Raposinha, um guerreiro de pelos alaranjados que passa episódios inteiros gritando enquanto sua imagem treme na tela. Até chegar no fatídico episódio: “Raposinha morreu!”, sem spoilers.

Independente do programa, flashes de imagens dos desaparecidos aparecem de repente, um jeito de atrair aqueles que buscam por seus associados comportamentais até a torre. Afinal, se alguém presta tanta atenção nos sinais, essa pessoa provavelmente já está pronta para a conexão.



MISSÕES COM A TV VARMINHO

A TV Varminho e a Transmissão dão ótimas oportunidades para trabalhar mais de um tema ao mesmo tempo. Algo sombrio, violento e perturbador acontece por trás de uma aparência mais cômica.

Ao trabalhar com esses elementos é importante manter um equilíbrio entre o desconforto e o cômico, nem tudo deve ser completamente desconfortável e nem tudo deve ser completamente cômico. O humor das paródias e brincadeiras da TV Varminho podem aliviar a tensão de alguma cena, mas é ainda mais interessante quando esse humor adiciona na estranheza da emissora.

Também é interessante explorar como a Transmissão desconstrói aqueles que interagem com ela e como consegue camuflar a existência de alguém. Pessoas próximas de um desaparecido podem ter dificuldade para lembrar informações simples sobre a vítima ou não se lembrarem dela por completo.

A Transmissão funciona melhor quando a investigação é transformada em uma sensação de contaminação gradual. Quanto mais perto se chega da origem do Sinal, mais o horror aumenta. Até chegar o momento onde a mentira cai e só sobra o terror.

A seguir, trazemos algumas propostas de missões relacionadas à TV Varminho, à Transmissão e aos seus Alheios.



Sobreviventes dos Becos

Um grupo de pessoas comuns acorda, cada uma dentro de máquinas avançadas demais e submersas em um líquido esverdeado. Cabos atravessam paredes e se conectam aos casulos biomecânicos espalhados pela sala. Do lado de fora, corredores infinitos iluminados por lâmpadas fluorescentes piscam incessantemente.

Eles não são os únicos ali, diversas outras máquinas revelam pessoas no mesmo processo que estavam, mas não tiveram a mesma sorte — ou azar — de despertarem pelo que pareceu ser conta própria.

Os personagens não lembram como chegaram ali. Memórias importantes parecem incompletas ou distantes demais. Talvez consigam recordar pequenos detalhes desconexos, um programa passando tarde da noite, o que parece ser várias pessoas cantarolando um “hun hun hun” repetitivo do lado de fora e uma dor de cabeça incessante quando tenta ir além disso.

Com isso, os personagens possuem várias escolhas. Eles podem tentar ajudar as outras pessoas ainda presas nos casulos ou tentar escapar dos Becos e da torre. Também existe a possibilidade mais perigosa, subir até o topo da torre e se lembrar da mentira.



Show do Sinalzão

Depois de perceberem um padrão em um grande número de desaparecimentos no estado de Minas Gerais, um grupo de investigadores, que pode ou não ter relação com a Ordo Realistas, vai atrás de um programa específico: o Show do Sinalzão. Uma parte significativa dos desaparecidos da região foi vista pela última vez nesse programa antes de sumirem sem deixar rastros.

O programa parece ser apenas um show de perguntas e respostas transmitido tarde da noite pela TV Varminho. O apresentador, Silvio Sanner, é uma figura exageradamente animada que usa ternos coloridos, gravatas chamativas e um sorriso constante desconfortavelmente largo.

Nenhuma pergunta na tela parece ser em português e sim na linguagem da Transmissão e quando os participantes erram uma pergunta, o programa acaba. Agora só resta aos investigadores irem até o programa e descobrirem o paradeiro dos outros participantes.



Monstros do Esgoto

Vários relatos estranhos sobre barulhos bizarros vindos dos esgotos em regiões urbanas de várias cidades de Minas Gerais. Moradores afirmam ouvir passos metálicos ecoando pelos túneis durante a madrugada, resquícios orgânicos desconhecidos e uma substância esverdeada e ácida escorrendo por bueiros.

Inicialmente, os casos parecem isolados. Porém, conforme desaparecimentos e ataques começam a surgir próximos às áreas afetadas, é impossível que um grupo de agentes da Ordem não se envolvesse para investigar.

Ao descerem para os sistemas subterrâneos, os agentes descobrem que algo está crescendo e se expandindo pelos esgotos.

Caçador

Um grupo de protestantes contra o desmatamento desapareceu sem deixar rastros na floresta amazônica. O grupo havia montado um acampamento improvisado próximo a uma área isolada onde grandes empresas pretendiam expandir operações de exploração de madeira, mas todo contato — não só deles, como também das equipes dessas empresas — foi perdido há semanas.

As autoridades foram enviadas para investigar, mas o contato com elas também foi perdido. Antes que a situação pudesse escalar ainda mais, uma equipe de agentes da Ordem foi enviada para descobrir o que realmente aconteceu naquela região da floresta.

Ao chegarem ao local todas suas suspeitas são confirmadas. O acampamento está tomado por cadáveres abertos por um ácido esverdeado e devorados por estranhas larvas. Barracas parcialmente dissolvidas, árvores marcadas por corrosão e um cheiro químico insuportável dominam toda a área.

Espantados, os personagens encontram fitas VHS mostrando que o grupo parece ter sido predado por uma criatura altamente inteligente.

As gravações revelam que a criatura observava o acampamento há dias antes dos ataques começarem. Ela separava vítimas do grupo lentamente, imitava sons vindos da mata e deixava mensagens formadas por símbolos estranhos na tentativa de se comunicar. Alguns dos desaparecidos parecem genuinamente acreditar que a criatura queria ajudá-los antes dos ataques começarem.

Conforme as fitas avançam, o comportamento da entidade se torna cada vez mais perturbador. Ela aprende rotinas, entende comportamentos humanos e manipula o grupo para afastar pessoas específicas durante a noite.

As últimas gravações terminam em puro caos. Gritos ecoam pela floresta, pessoas desaparecem entre as árvores e a câmera registra apenas flashes rápidos de uma alta figura humanoide passando pela mata enquanto o ácido esverdeado corrói tudo ao redor.

E agora esse caçador tem novos alvos.

Por Trakoll



ALHEIOS AMÉ- RICA DO RES



A digital illustration of a young woman with her hair in two buns, smiling and raising her arms. She is wearing a light-colored t-shirt with a graphic of an alien and a girl holding hands, and dark pants with a pattern of stars, moons, and planets. The background is a dark, stylized forest with green foliage.

A digital illustration of a man with a beard and long hair, wearing a shiny, metallic, crinkled suit. He is lying down with his arms raised, palms facing up, against a background of dark green, stylized foliage. The lighting is dramatic, highlighting the metallic texture of his suit and his face.

HOSPEDEIRO PARASITADO

Apesar da tentativa de comunicação ser uma característica notável dessas criaturas, existem Alheios, como o interflorado (veja a seguir), que atuam como parasitas. Esse tipo específico procura apenas usar suas vítimas como método reprodutivo para criar novos Alheios. Utilizam-se do corpo de animais para chegar até os humanos, sua vítima final. O hospedeiro humano não sabe que está sendo parasitado, e pode morrer se souber disso, pois o parasita irá abandonar seu corpo, destruindo-o nessa ação.

No início, o hospedeiro acorda sentindo uma dor de cabeça estranha e persistente, uma leve dor nas costas, um incômodo pela região da nuca e um certo cansaço. Mas, em uma sociedade que se trabalha tanto, isso mais parece um dia comum. O interflorado é cauteloso em seu primeiro contato, invadindo o corpo de uma pessoa em seu momento mais vulnerável, durante um sono profundo, aumentando a possibilidade que, se ela percebeu algo, mais ter parecido com um pesadelo qualquer. Enquanto a vítima dorme, o interflorado abre sua boca e adentra a vítima espalhando suas duas mãos asquerosas repletas de dedos longos e finos pelo cérebro, descendo sua cauda pela coluna vertebral. Ajeita-se rapidamente alocando seu corpo cinzento e repleto de olhos frenéticos com coloração de um verde musguento e parasita a vítima ao transformar seu antigo corpo em um novo ninho de larvas.

Um ser parasitado é definido como um hospedeiro. Ele ainda é humano, mas, controlado pelo interflorado e, a cada dia que passa, está se tornando uma casca controlada pelo parasita, para propósitos de infiltração e reprodução, sendo muito difícil perceber as alterações no indivíduo após a infecção.

PESSOA • MÉDIA • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 15

Fortitude 20+5 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20+5

PV 10 | Machucado 5

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1

INT 1

VIG 1

FOR 1

PRE 1

PARASITADO Esta pessoa está infectada por um interflorado alojado principalmente em seu cérebro e demais partes do sistema nervoso. Os sinais que indicam a presença de um interflorado no indivíduo são:

Seu sangue é substituído por uma espécie de plasma verde ácida;

Ele tem dificuldade de reconhecer cores;

Às vezes, ele pisca um olho de cada vez.

Para o hospedeiro parasitado expelir esse Alheio sem sofrer, é necessário causar um choque térmico forte em seu corpo, algo como aquecê-lo e depois mergulhá-lo em água gelada. Com isso, a criatura vai se lançar para fora como algum tipo de reflexo (veja interflorado a seguir). É importante que o hospedeiro não se sinta ameaçado, nervoso, ansioso ou consciente do fato de que há algo em seu corpo. Se o parasita perceber que está em perigo, ele irá "aflorar" (veja hospedeiro aflorado a seguir), matando o hospedeiro no processo.

AÇÕES

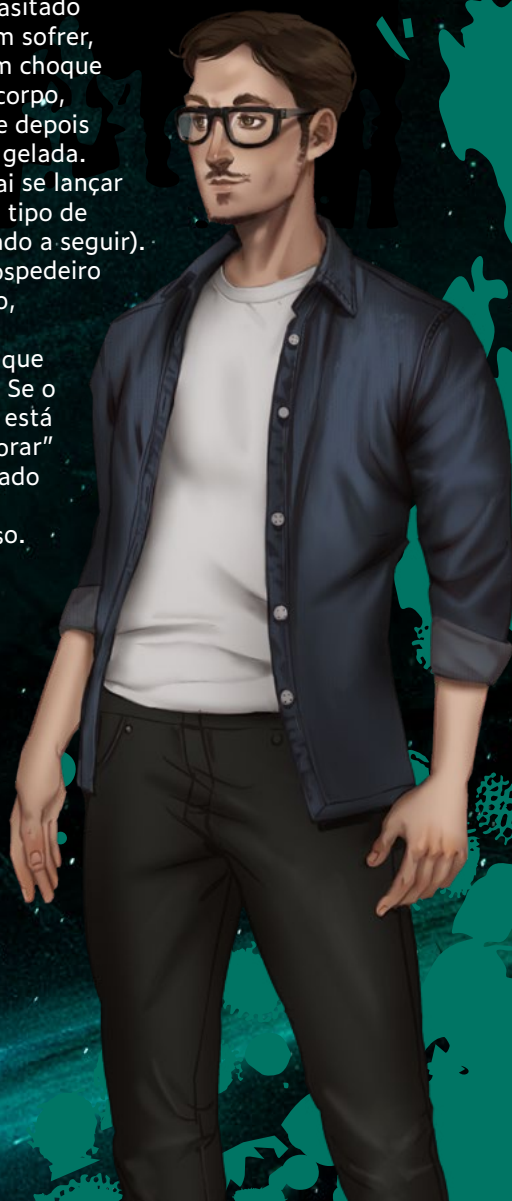
PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA

Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano

1d4+5 impacto



VARIAÇÃO DE HOSPEDEIROS

Aplique as seguintes modificações na ficha, conforme o perfil do NPC.

Acólito. Um NPC envolvido com o paranormal, com conhecimentos suficientes para conjurar rituais:

- **Atributos.** INT 2 | PRE 2;
- **Perícias.** Ocultismo 20+5, Percepção 20+5, Religião 20+5, Vontade 20+5;
- **CONJURADOR** Escolha dois rituais de 1º círculo de um elemento. O hospedeiro parasitado pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

Faz-Tudo. Um NPC trabalhador que é esforçado e se dedica a perícias específicas:

- **Atributos.** Aumente 2 atributos em +1;
- **Perícias.** Escolha 4 perícias para o hospedeiro receber +5 (exceto Luta ou Pontaria);
- **ESFORÇADO** Escolha 1 perícia (exceto Luta ou Pontaria). Sempre que o hospedeiro parasitado faz um teste dessa perícia, ele rola duas vezes e escolhe o melhor resultado.

Guerrilheiro. Um NPC soldado, policial ou outro indivíduo treinado para o combate armado:

- **Atributos.** AGI 2 | FOR 2 | VIG 2;
- **PV 20** | Machucado 10;
- **Perícias.** Atletismo 20+5, Fortitude 20+5, Iniciativa 20+5, Reflexos 20+5;
- **PADRÃO** ♦ **AGREDIR** | **PANCADA** Corpo a corpo | Teste 20+10 | Dano 1d4+10 impacto;
- **PADRÃO** ♦ **AGREDIR** | **PISTOLA** À distância ☼ CURTO | Teste 20+10, crítico 18 | Dano 1d12+10 balístico.

Socorrista. Um NPC médico, enfermeiro ou outro indivíduo treinado em primeiros socorros e no uso de remédios:

- **Atributos.** INT 2 | PRE 2;
- **Perícias.** Medicina 20+5, Percepção 20+5, Vontade 20+5;
- **PADRÃO** ❖ **PRIMEIROS SOCORROS** Uma vez por cena, o hospedeiro parasitado pode recuperar 1d8+1 PV de si mesmo ou de um aliado adjacente.

HOSPEDEIRO AFLORADO

Quando o interflorado percebe que está em perigo, ele “aflora”. Em outras palavras, toma controle do corpo do hospedeiro parasitado, matando-o e se expondo grotescamente a partir do pescoço.

Hospedeiro Aflorado



TRANSMISSÃO
CRIATURA • MÉDIO

VD 60

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 19 ♦ 3d6 mental ♦ **NEX** 35% é imune

SENTIDOS

Percepção 20+ | Iniciativa 20+5

Percepção às cegas, Visão no escuro

DEFESA 25

Fortitude 30+10 | **Reflexos** 20+5 | **Vontade** 20

PV 100 | Machucado 50

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 5,
Conhecimento, Energia e químico 10

VULNERABILIDADES Fogo, frio e Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 1

VIG 3

FOR 2

PRE 2

AFLORADO Esta pessoa está morta, sendo um cadáver hospedeiro por um interflorado em seu estado mais agressivo. Matá-la significa matar o interflorado e vice-versa.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 20+10 | Dano 1d6+5 impacto +2d6 químico

MOVIMENTO ❖ DISPARADA ERRANTE

O hospedeiro aflorado dá uma corrida descontrolada que as pernas mal dão conta de executar. Ele percorre o dobro do deslocamento, mas precisa fazer um teste de Acrobacia (DT 20). Se falhar, quando termina o movimento, fica caído (teste 20+5).

PADRÃO ❖ GUINCHO GUTURAL

O hospedeiro aflorado emite um som estridente que causa 5d10 pontos de dano, metade Conhecimento, metade Energia, em todos os seres em um raio de 9m a partir dele. Hospedeiros e Alheios são imunes a esse efeito. Alvos atingidos podem fazer uma das seguintes ações como reação:

- *Tapar os ouvidos:* larga tudo o que estiver segurando, sofre metade do dano e fica surdo por 1 rodada.
- *Não tapar os ouvidos:* sofre o dano inteiro e fica surdo por 1d4+1 rodadas.

INTERFLORADO

Esse é um Alheio da categoria Parasita. O interflorado é verde musgo, parece ter duas mãos asquerosas repletas de dedos longos e finos e uma cauda muito forte. Ele é tão eficiente e rápido que a vítima dificilmente pode ser salva, apenas exterminada. Parasitando também animais, essa asquerosidade completa seu ciclo ao deixar a vítima repleta de ovasnojentas, e rasteja à procura do próximo hospedeiro.

É importante ter cuidado. Ele é inteligente e tende a se fazer de morto, à espera de que alguém chegue perto o suficiente para pular diretamente no pescoço de sua próxima vítima e parasitá-la. Recomenda-se o uso de máscaras e outras formas de impedir sua incubação direta.

Interflorado



TRANSMISSÃO

CRIATURA • PEQUENO

VD 40

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d8 mental • NEX 30% é imune

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

Visão no escuro

DEFESA 19

Fortitude 20 | Reflexos 20+5

Vontade 20+5

PV 70 | Machucado 35

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 5,
Conhecimento, Energia e químico 10

VULNERABILIDADES Fogo, frio e Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 1

VIG 1

FOR 2

PRE 1

PERÍCIAS Acrobacia 20+5, Atletismo 20+5,
Furtividade 20+10

AÇÕES

MOVIMENTO ❖ CONTORCER PERTURBADOR

O interflorado percorre seu deslocamento contorcendo seu corpo e lançando-se para a frente, debatendo os membros numa euforia aterrorizante na direção de uma pessoa ou animal. O alvo sofre 2d8 pontos de dano mental, e fica apavorado e trêmulo (AS #05, p. 124) até o fim da cena (Vontade DT 15 reduz o dano à metade, evita apavorado e trêmulo, mas fica abalado até o fim da cena). Um ser que passe no teste de Vontade fica imune a essa habilidade por 1 dia.

PADRÃO ❖ GUINCHO GUTURAL

O interflorado emite um som estridente que causa 5d10 pontos de dano, metade Conhecimento, metade Energia, em todos os seres em um raio de 9m a partir dele. Hospedeiros e Alheios são imunes a esse efeito. Alvos atingidos podem fazer uma das seguintes ações como reação:

- *Tapar os ouvidos:* larga tudo o que estiver segurando, sofre metade do dano e fica surdo por 1 rodada.

- *Não tapar os ouvidos:* sofre o dano inteiro e fica surdo por 1d4+1 rodadas.

COMPLETA ❖ INCUBAR

Após ocupar um hospedeiro por 1 dia, o interflorado pode usar essa habilidade, uma vez por dia, para incubar 1 ovo de interflorado. O limite por hospedeiro é de 2d4 ovos. Para cada ovo, a vítima perde 1d6 SAN máximos permanentemente. Quando o limite de ovos é atingido ou quando a SAN da vítima chega a 0, o que acontecer primeiro, todos os ovos incubados eclodem em novos interflorados, explodindo e matando o hospedeiro de dentro para fora. A critério do mestre, conforme a dramaticidade da cena, ovos já incubados podem eclodir antes dessas duas situações propostas.

COMPLETA ❖ INVESTIDA SUFOCANTE

O interflorado percorre o dobro do seu deslocamento em direção a uma pessoa ou animal e salta para parasitá-lo, usando suas "mãos" para agarrar-se na cabeça da vítima e enrolar sua cauda no pescoço dela (manobra de agarrar, teste 20+10). Se conseguir vencer o teste oposto, o interflorado deixa o alvo agarrado, cego, surdo e asfíxiado. O alvo pode gastar uma ação padrão para tentar o teste novamente e remover a criatura. Se a vítima ficar inconsciente, o interflorado invade seu corpo e transforma ela em um hospedeiro parasitado. Todas as condições são removidas se o alvo se livrar do agarrão ou se a criatura parasitá-lo. O interflorado também pode usar essa habilidade para parasitar pessoas ou animais que já estão inconscientes sem acordá-las.

FUMMU

Perseguindo cada vítima de perto, o Fummu é um tipo de Camuflado que requer muita atenção. Extremamente inteligente, sabe muito bem como se ocultar e vive traçando planos para melhor usar o ambiente a seu favor.

Marcando um alvo por vez, estuda o máximo possível de seu comportamento, perseguindo-o e realizando testes para melhor entender seus atributos. Por isso, é preciso notar sua presença antes que ele termine de fazer seus testes de aptidão, através de impressões digitais com padrões estranhos, que lembram sigilos, plantas queimadas ou ressecadas, mesmo sem a presença direta de sol, ou uma das características mais notáveis: odores fortes de queimado ou enxofre na área.

É hora de agir rápido! Primeiro, certifique-se de estar usando uma máscara de gás. Segundo, cuidado: a criatura controla objetos inflamáveis, explodindo-os com o poder da mente.

Analise o local em busca de portas e janelas, e fique atento para a única forma de torná-lo visível: preencha o ambiente com fumaça ou gás não respirável. Só então será possível ver seu corpo esguio e acinzentado recoberto por uma fumaça esverdeada que emana pelos diversos sulcos espalhados pela cabeça ovalada, seguindo as costas e parte das pernas finas, dando a impressão de estar sempre pegando fogo verde.

Apelidado de “boca de mangueira”, o Fummu realmente possui uma tubulação de carne cinza que conecta seu rosto ao seu tórax. Mas, antes que possa notar qualquer outra característica marcante, é possível que ele já tenha se teleportado.



Fummu



TRANSMISSÃO
CRIATURA • MÉDIO

VD 100

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 21 • 4d6 mental • NEX 45% é imune

SENTIDOS

Percepção 2d20+5 | Iniciativa 3d20+10

Visão no escuro

DEFESA 25

Fortitude 2d20 | Reflexos 3d20+10

Vontade 2d20+5

PV 200 | Machucado 100

IMUNIDADES Fogo

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 10,
Conhecimento, Energia e químico 20

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3

INT 2

VIG 2

FOR 2

PRE 2

PERÍCIAS Atletismo 2d20+10, Furtividade 3d20+10

CAMUFLAGEM ALHEIA

Fummu é invisível: recebe camuflagem total, +15 em testes de Furtividade contra ouvir e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. Além disso, também recebe +2d20 em ataques contra alvos que não estejam cegos (alvos cegos, em vez disso, sofrem -5 na Defesa). Entretanto, se estiver em um ambiente preenchido com gás ou fumaça, perde a invisibilidade, mas recebe camuflagem leve.

CHAMAS FERVENTES Qualquer ser agarrando fummu sofre 2d10 pontos de dano de fogo, uma vez por rodada.

ESTUDO DE TERRÁQUEOS Se fummu passar uma semana observando um terráqueo, ele aprende algo novo, a critério do mestre. Pode ser treinamento em uma perícia nova, uma habilidade nova ou o uso de algum equipamento terráqueo.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

TOQUE ÁCIDO Corpo a corpo x2

Teste 3d20+15 | Dano 2d10+10 químico

MOVIMENTO ❖ **CINTILAÇÃO ESTELAR**

Uma vez por rodada, se não estiver sendo agarrado, fummu se teletransporta para um espaço desocupado em um raio de 9m.

PADRÃO ❖ **ACIONAR EXPLOÇÃO**

Fummu causa a combustão de um objeto inflamável em alcance médio. Se o objeto já tem regras de explosão (como uma granada), siga as regras do objeto. Se ele não tem, considere que um objeto Minúsculo causa 2d6 pontos de dano de fogo e a condição em chamas em outros seres e objetos em uma área com 3m de raio a partir dele (Reflexos DT 4d10 reduz dano à metade e evita condição). O dano aumenta em +2d6 e a área em +1,5m de raio para cada categoria de tamanho acima de Minúsculo (um objeto Médio, por exemplo, causa 6d6 pontos de dano de fogo em 6m de raio).

PADRÃO ❖ **CHAMA VIRIDENTE**

Fummu projeta fogo contra 1 ser em alcance médio. O alvo sofre 4d10+20 pontos de dano de fogo e fica em chamas (Reflexos DT 21 reduz dano à metade e evita condição).

DOPPELGANGER

O Alheio mais comum de ser encontrado, o doppelganger tem algumas semelhanças com os Camuflados e os Parasitas, mas não pertence a nenhuma dessas duas categorias. Essa criatura esconde sua forma original ao copiar o máximo possível a fisionomia de uma pessoa morta.

Tem total acesso às memórias e até a personalidade da vítima, mas não conseguem reproduzir isso de uma forma tão convincente, apresentando falhas notáveis como movimento travado, falas robóticas e repetitivas, olhos pequenos e com a esclera preta, diversos traços e fendas pelo corpo. Sua pele é áspera e rígida, e pouco lembra um ser humano. Mesmo quando visto de longe causa dúvida, e logo é facilmente diferenciado de uma pessoa comum. São numerosos e sempre seguem a ordem de alguma criatura superior.

DOPPELGANGER MONSTRUOSO

Quando assume essa forma, o doppelganger recebe os seguintes bônus:

- +10 PV máximos e atuais.
- +2 na Defesa.
- +5 em testes.
- +5 em rolagens de dano.
- +2 em DT de ações e habilidades.

DOPPELGANGER CIVIL

Uma criatura que está simulando um civil com pouca experiência.

Doppelganger Civil



TRANSMISSÃO

CRIATURA • MÉDIO

VD 20

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 1d6 mental • **NEX** 20% é imune

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 20

Visão no escuro

DEFESA 14

Fortitude 20 | **Reflexos** 20

Vontade 20+5

PV 14 | Machucado 7

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 5, Conhecimento e Energia 10

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1

INT 3

VIG 1

FOR 1

PRE 2

PERÍCIAS Atualidades 30+5, Ciências 30+5, Crime 20+5, Enganação 20+5, Furtividade 20+5, Pilotagem 20+5, Profissão 30+5, Religião 20+5, Sobrevivência 30+5, Tecnologia 30+5

DISFARCE ALHEIO Doppelganger se esforça para se passar por um cidadão comum — ou no máximo como uma pessoa esquisita. Quando fazem um teste de Enganação, ele sempre rola duas vezes e fica com o melhor resultado.

SOMOS TODOS UM Doppelganger sabe onde está outro, e sempre age em prol de um único objetivo, não se importando se precisa se sacrificar para isso.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+2 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA DE PLASMA À distância ✧ CURTO

Teste 20+5, crítico 18 | Dano 2d6+2 Energia

MOVIMENTO ✧ ASSUMIR FORMA MONSTRUOSA

Quando se sente ameaçado, o doppelganger pode revelar sua natureza monstruosa (veja Doppelganger Monstruoso).



DOPPELGANGER COMBATENTE

Uma criatura que está simulando um combatente com experiência em batalha.

Doppelganger Combatente



TRANSMISSÃO

CRIATURA • MÉDIO

VD 60

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35% é imune

SENTIDOS

Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

Visão no escuro

DEFESA 19

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5

Vontade 20+5

PV 70 | Machucado 35

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 10, Conhecimento e Energia 20

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2

INT 3

VIG 1

FOR 2

PRE 2

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Ciências 30+5, Crime 20+5, Enganação 20+5, Furtividade 20+5, Pilotagem 20+5, Religião 20+5, Sobrevivência 30+5, Tecnologia 30+5

CLOSE QUARTER COMBAT Doppelganger domina um estilo de luta militar, desenvolvido para combater em espaços fechados, com ou sem o uso de armas brancas ou de fogo. As técnicas focam em golpes curtos e rápidos, desarmes, imobilizações e controle corporal. Ele recebe +20 em testes de ataque feitos em alcance corpo a corpo (incluindo com armas de ataque à distância), +20 em testes de manobras e pode mirar, recarregar, sacar e guardar itens como ação livre (bônus já contabilizados).

DISFARCE ALHEIO Doppelganger se esforça para se passar por um cidadão comum — ou no máximo como uma pessoa esquisita. Quando fazem um teste de Enganação, ele sempre rola duas vezes e fica com o melhor resultado.

SOMOS TODOS UM Doppelganger sabe onde está outro, e sempre age em prol de um único objetivo, não se importando se precisa se sacrificar para isso.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 20+10 | Dano 1d10+5 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA DE PLASMA

À distância ◊ CURTO x2

Teste 20+10, crítico 18

Dano 2d6+5 Energia

REAÇÃO ◊ PROTEGER

Uma vez por rodada, o doppelganger pode se tornar alvo de um dano ou qualquer outro efeito negativo que afetaria um aliado adjacente.

LIVRE ◊ ESPECIALISTA EM MANOBRAS

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque desarmado, o doppelganger pode tentar agarrar, derrubar ou desarmar o oponente como uma ação livre (teste 20+12).

MOVIMENTO ◊
ASSUMIR FORMA MONSTRUOSA

Quando se sente ameaçado, o doppelganger pode revelar sua natureza monstruosa (veja Doppelganger Monstruoso).

DOPPELGANGER CULTISTA

Uma criatura que está simulando um cultista com experiência em se conectar com o Outro Lado.

Doppelganger Cultista



TRANSMISSÃO
CRIATURA • MÉDIO

VD 160

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 25 • 4d8 mental • NEX 55% é imune

SENTIDOS

Percepção 4²⁰+10 | Iniciativa 3²⁰+10

Visão no escuro

DEFESA 28

Fortitude 2²⁰+5 | Reflexos 3²⁰+10

Vontade 4²⁰+10

PV 240 | Machucado 120

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 10, Conhecimento e Energia 20

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3

INT 3

VIG 2

FOR 2

PRE 4

PERÍCIAS Artes 4²⁰+10, Ciências 3²⁰+10, Crime 3²⁰+10, Diplomacia 4²⁰+10, Enganação 4²⁰+10, Furtividade 3²⁰+10, Intimidação 4²⁰+10, Ocultismo 3²⁰+10, Pilotagem 3²⁰+10, Religião 4²⁰+10, Sobrevivência 3²⁰+10, Tecnologia 3²⁰+10

DISFARCE ALHEIO Doppelganger se esforça para se passar por um cidadão comum — ou no máximo como uma pessoa esquisita. Quando fazem um teste de Enganação, ele sempre rola duas vezes e fica com o melhor resultado.

RITUAIS (DT 23) Um doppelganger cultista pode conjurar os rituais a seguir sem pagar seu custo de PE, até um limite de 6 PE por conjuração, usando a ação apropriada.

SOMOS TODOS UM Doppelganger sabe onde está outro, e sempre age em prol de um único objetivo, não se importando se precisa se sacrificar para isso.



AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

PANCADA Corpo a corpo x2

Teste 2d10+10 | Dano 1d4+5 impacto

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

PISTOLA DE PLASMA

À distância ✨ CURTO x2

Teste 3d10+10, crítico 18

Dano 2d6+10 Energia

MOVIMENTO ✧ **ASSUMIR FORMA MONSTRUOSA**

Quando se sente ameaçado, o doppelganger pode revelar sua natureza monstruosa (veja Doppelganger Monstruoso).

PADRÃO ♦ **RITUAL**

Enfeitiçar **CONHECIMENTO 1**

O doppelganger torna 1 pessoa em alcance curto prestativa pela duração da cena (Vontade anula). Ele não fica sob seu controle, mas percebe suas palavras e ações da maneira mais favorável possível. O doppelganger recebe um bônus de +10 em testes de Diplomacia com ele. Um alvo hostil ou que esteja envolvido em combate recebe +5 em seu teste de resistência. Se o doppelganger ou seus aliados tomarem qualquer ação hostil contra o alvo, o efeito é dissipado e o alvo retorna à atitude que tinha antes (ou piorada, de acordo com o mestre).

- **Enfeitiçar Discente: em vez do normal, o doppelganger sugere uma ação para 1 pessoa em alcance curto e ela obedece (Vontade anula).** A sugestão deve ser feita de modo que pareça aceitável, a critério do mestre. Quando o alvo executa a ação, o efeito termina.

PADRÃO ♦ **RITUAL**

Invadir Mente Discente **CONHECIMENTO 2**

Quando conjura este ritual, o doppelganger gera um dos efeitos a seguir, a sua escolha: rajada mental ou ligação telepática.

- **Rajada Mental: ele infecta instantaneamente a mente de 1 ser em alcance de toque com o Conhecimento proibido do Outro Lado, dilacerando o cérebro dele.** O alvo sofre 10d6 pontos de dano de Conhecimento e fica atordoado por uma rodada. Se passar no teste de resistência (Vontade parcial), sofre metade do dano e não fica atordoado. Um mesmo alvo só pode ficar atordoado por este ritual uma vez por cena.

- **Ligação Telepática: o doppelganger cria um elo mental que permite que ele gaste uma ação de movimento para ver e ouvir pelos sentidos de 1 ser em alcance de toque.** Um alvo involuntário pode fazer um teste de resistência Vontade anula para suprimir o ritual por uma hora. O efeito dura 1 dia, independentemente da distância até o primeiro toque.

PADRÃO ♦ **RITUAL**

Perturbação Discente **CONHECIMENTO 1**

O doppelganger dá uma ordem que dura 1 rodada para 1 pessoa em alcance curto que deve ser capaz de ouvir (mas não precisa entender). Se falhar na resistência (Vontade anula), ele deve obedecer à ordem em seu próprio turno da melhor maneira possível. Escolha um dos efeitos.

- **Fuja:** o alvo gasta seu turno tentando se afastar do doppelganger (usando todas as suas ações).
- **Largue:** o alvo solta quaisquer itens que esteja segurando e não pode pegá-los de volta até o início de seu próximo turno. Como esta é uma ação livre, ele ainda pode executar outras ações (exceto pegar aquilo que largou).
- **Pare:** o alvo fica pasmo (não pode realizar ações, só reações).
- **Sente-se:** com uma ação livre, o alvo se senta no chão (se estava pendurado ou voando, desce até o chão). Ele pode fazer outras ações, mas não se levantar até o início de seu próximo turno.
- **Venha:** o alvo gasta seu turno se aproximando do doppelganger (usando todas as suas ações).
- **Sofra:** o alvo é acometido de dor aguda. Ele sofre 3d8 pontos de dano de Conhecimento e fica abalado por uma rodada.

PADRÃO ♦ **RITUAL**

Tela de Ruído Discente **ENERGIA 1**

O doppelganger cria uma película de Energia que recobre seu corpo e absorve energia cinética até o fim da cena. Ele recebe 60 PV temporários, mas apenas contra dano balístico, de corte, de impacto ou de perfuração. Alternativamente, ele pode conjurar este ritual como uma reação quando sofrer dano, recebendo resistência 30 apenas contra esse dano. O doppelganger só pode usar esse ritual três vezes por cena.

RITUAIS FIXOS?

Você já deve ter se perguntado: Por que as fichas de cultistas estão vindo com rituais fixos e não como no Livro de Regras?

Antes de qualquer coisa, não são rituais fixos. A mesa de RPG é sua e se você quiser trocar os rituais das fichas para dar mais variabilidade, fique à vontade! — Isso vale para praticamente tudo no seu jogo, inclusive.

As fichas estão vindo assim para facilitar a vida do mestre. Da forma como está em *OPRPG*, p. 286, o mestre precisa escolher os rituais e anotar em algum lugar para saber como usá-los na hora da necessidade. Optamos por simplificar e já colocar todas as informações necessárias para jogar com a ficha do NPC na própria ficha.

Entretanto, reforçamos: os cultistas podem sim conhecer outros rituais além dos presentes nas fichas e não há nada que proíba isso!

CRIAÇURAS DE TRANSMISSÃO

A existência dos Sinos de Tenebris interfere no comportamento dos elementos, conectando-os de formas misteriosas. A Transmissão é um resultado dessa conexão complexa, unindo Conhecimento e Energia em uma manifestação única. As criaturas de Transmissão, em termos de jogo, pertencem a esses dois elementos ao mesmo tempo.



BILU

Bilu não está em nenhuma das categorias conhecidas de Alheios. Uma das poucas características em comum com esse grupo é seu corpo humanoide de cor cinza-esverdeada e olhos verdes grandes e brilhosos, sem nenhum traço de pupila. Seu crânio é rachado no meio, e vez ou outra emite uma luz amarelada.

Apesar da aparência alienígena, não costuma causar tanto medo. É carismático e tenta se comunicar constantemente, revelando enigmas e desvendando mistérios. Gosta de conversar sobre perguntas fundamentais sobre a vida e o universo. É procurado por ufólogos, mas foge quando não possui interesse na conversa. Para que ele se aproxime, é preciso que todos os equipamentos tecnológicos estejam desligados, especialmente os rádios.

Sendo extremamente amistoso, é raro vê-lo em sua versão furiosa, onde ele se torna extremamente rápido e forte, podendo até usar ataques diretos para machucar alvos aleatórios.

Bilu



TRANSMISSÃO

CRIATURA • MÉDIO

VD 42

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 1d4 mental • NEX 30% é imune

SENTIDOS

Percepção 30+10 | Iniciativa 30+10
Visão no escuro

DEFESA 12

Fortitude 20 | Reflexos 30+10

Vontade 30+10

PV 42 | Machucado 21

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 5, Conhecimento, Energia e químico 10

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 3	INT 3	VIG 2
FOR 2	PRE 4	

PERÍCIAS Artes 30+10, Ciências 30+10, Furtividade 30+10, Ocultismo 30+10, Religião 30+10, Tecnologia 30+10

AÇÕES

REAÇÃO ❖ ATÉ BREVE

Se ficar machucado, Bilu se teletransporta para um espaço extradimensional. O mestre determina quando ele aparecerá novamente.

REAÇÃO ❖ EMBARALHAMENTO MENTAL

Se Bilu se sente ameaçado por uma pessoa (sendo atacado, por exemplo), ele fica furioso e revida com uma onda neural que causa 4d10 pontos de dano mental e deixa o alvo esmorecido até o fim da cena (Vontade DT 20 reduz à metade e muda para frustrado).

MOVIMENTO ❖ COMER CIMENTO

Bilu come um pouco de cimento adjacente, recuperando 10 pontos de vida.

MOVIMENTO ❖ SALTO PARA A FRENTE

Bilu salta rapidamente para um espaço desocupado a até 12m. Se ele se revela pela primeira vez para uma pessoa fazendo isso, ela se assusta, sofrendo 4d4 pontos de dano mental e ficando abalada até o fim da cena (Vontade DT 15 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ❖ FALA ENIGMÁTICA

Bilu é um ser não hostil, o que não significa que não cause dano. Ele fala algo que parece não fazer o menor sentido para 1 pessoa em alcance curto. O alvo sofre 3d6 pontos de dano mental e fica frustrado até o fim da cena (Vontade DT 15 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ❖ LUZ PRÓPRIA

Bilu liga ou desliga todos os aparelhos eletrônicos em uma área com raio de 9m a partir dele. Além disso, ele também pode usar essa habilidade para emitir luz verde de si mesmo com a mesma área.



RASTROPODA

Grande parte das abduções nas quais as pessoas não voltam é trabalho de um rastropoda. Esse Alheio é bizarramente perigoso, e o único tipo de contato que procura com humanos é bem direto: agarra suas vítimas através de seus longos braços e as posiciona em seu interior, absorvendo-as até desaparecerem por completo.

Alguns familiares ou agentes acreditam que os abduzidos na verdade são apenas teletransportados para outro lugar, provavelmente de onde esse Alheio veio, mas o jato plasmático que o rastropoda ejeta após engolir uma vítima pode destruir essa teoria.

Apesar de possuir um odor intenso, que causa sufocamento, ele é um Camuflado com alta capacidade de permanecer invisível. Mas, se ele perceber que está sendo filmado, mostrará sua verdadeira velocidade, apesar de parecer uma lesma. Por isso, prepara-se para enfrentá-lo vasculhando por locais que emitem cheiro de queimado ou enxofre, que tenham plantas queimadas ou ressecadas e objetos que flutuam e mudam de lugar.

Rastropoda



TRANSMISSÃO
CRIATURA • MÉDIO

VD 140

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 24 • 4d8 mental • NEX 50% é imune

SENTIDOS

Percepção 3d+10 | Iniciativa 2d+5
Visão no escuro

DEFESA 31

Fortitude 4d+10 | Reflexos 2d+5 |
Vontade 3d+10

PV 200 | Machucado 100

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e
perfuração 10, Conhecimento,
Energia, fogo e químico 20

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AGI 2

INT 1

VIG 4

FOR 2

PRE 3

ÁCIDOS FERVENTES Qualquer ser agarrando rastropoda sofre 2d10 pontos de dano químico, uma vez por rodada.

CAMUFLAGEM ALHEIA Rastropoda é invisível: recebe camuflagem total, +15 em testes de Furtividade contra ouvir e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. Além disso, também recebe +2d em ataques contra alvos que não estejam cegos (alvos cegos, em vez disso, sofrem -5 na Defesa). Entretanto, ele fica visível através de aparelhos digitais que capturam imagens. Ao ser capturado por um aparelho, o rastropoda fará de tudo para destruir e corromper os dados.

IMUNE A GASES Rastropoda não sofre efeitos negativos de nenhum tipo de fumaça, gás ou similar.

AÇÕES

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

TOQUE ÁCIDO Corpo a corpo x2

Teste 2d+15 | Dano 5d8+15 químico

PADRÃO ♦ **AGREDIR**

GOSMA PLASMÁTICA

À distância ✧ CURTO x2

Teste 2d+15 | Dano 4d10+15 Energia

LIVRE ✧ **AGARRÃO CORROSIVO**

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque de toque ácido, o rastropoda pode tentar agarrar como uma ação livre (teste 2d+17). Um ser agarrado pelo rastropoda sofre 2d10 pontos de dano químico, uma vez por rodada.

LIVRE ✧ **RASTRO PESTILENTO**

Uma vez por rodada, quando faz uma ação de movimento, o rastropoda deixa um rastro corrosivo e fedorento. O rastro dura 1 rodada. Qualquer ser que tenha contato com o rastro que ficou por onde a criatura passou sofre 2d10 pontos de dano químico (Reflexos DT 24 reduz à metade), uma vez por rodada.

MOVIMENTO ✧ **RASTRO DESLIZANTE**

Rastropoda expele uma gosma plasmática que facilita sua movimentação e desliza sobre ela, se movendo o dobro do seu deslocamento, mas apenas em linha reta.

PADRÃO ✧ **FUMOCINESE**

Rastropoda absorve todo o gás e fumaça de uma área de até 9m de raio a partir dele. Imediatamente após absorver, ele libera um gás alucinógeno que afeta todos os seres em uma área igual a que ele absorveu. Os alvos perdem 4d8 SAN e ficam confusos (Fortitude DT 24 reduz à metade e evita condição).

PADRÃO ✧ **TELECINESE DE PLASMA**

Rastropoda manifesta um efeito telecinético contra um ser Médio ou menor, ou objeto de até 10 espaços, em alcance médio. Quando faz isso, e uma vez a cada rodada seguinte, ele pode mover o alvo em até 6m por rodada para qualquer direção dentro do alcance. Um ser pode anular o efeito sobre si, ou sobre um objeto que possua, passando num teste de Vontade (DT 24). O rastropoda deve gastar uma ação padrão por rodada para manter esta habilidade.

MEMOFLÍGICO

O memoflígico é um Psicônico, mas diferente dos outros de seu tipo, ele não é capaz de entender emoções ou sentimentos, ou se consegue, simplesmente não se importa, e vai usar isso contra você. Esse Alheio ataca um alvo por vez, lendo seus pensamentos e memórias, e criando ilusões com base neles, chamando sua atenção até o dispositivo eletrônico funcional mais perto.

Em sua presença, eletrônicos apresentam mal funcionamento em horários específicos, mensagens misteriosas podem ser captadas em transmissões, e a pessoa afligida por ele terá intensas alucinações visuais e/ou sonoras, com aparições de falecidos voltando à vida e culpando a vítima.

O memoflígico só irá mostrar sua verdadeira forma quando estiver sozinho com seu alvo, e acreditar que já o corrompeu o suficiente para ser seguro atacá-lo diretamente. E essa é praticamente a única chance de conseguir contra-atacar. Para isso, é preciso dispor todos os dispositivos eletrônicos num raio de 10m da criatura para impedi-la de escapar para longe, mas sem danificá-los, pois uma menor quantidade de fontes de transmissão fortifica seu sinal. E mais um cuidado: se todos os aparelhos eletrônicos forem quebrados, esse Alheio poderá se transferir para outro local e escapará.



Memoflógico



TRANSMISSÃO

CRIATURA • MÉDIO

VD 200

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 29 • 6d6 mental • NEX 65% é imune

SENTIDOS

Percepção 4d20+15 | Iniciativa 3d20+15

Percepção às cegas, Visão no escuro

DEFESA 38

Fortitude 2d20+10 | Reflexos 3d20+15

Vontade 4d20+15

PV 400 | Machucado 200

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e perfuração 10, Conhecimento e Energia 20

VULNERABILIDADES Sangue

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI

3

INT

3

VIG

2

FOR

-

PRE

4

CAMUFLAGEM ALHEIA Memoflógico é invisível: recebe camuflagem total, +15 em testes de Furtividade contra ouvir e seres que não possam vê-lo ficam desprevenidos contra seus ataques. Além disso, também recebe +2d20 em ataques contra alvos que não estejam cegos (alvos cegos, em vez disso, sofrem -5 na Defesa). Ele pode ficar visível, se quiser, gastando uma ação livre.

CÍRCULO DE TRANSMISSÃO Se memoflógico for aprisionado em um círculo de dispositivos eletrônicos funcionando com raio de 10m, ele perde sua invisibilidade e incorporeidade. Se 1 ou mais dispositivos pararem de funcionar, o memoflógico recupera sua invisibilidade. Se metade ou mais dos dispositivos pararem de funcionar, o memoflógico recupera sua incorporeidade.

INCORPOREIDADE ALHEIA Memoflógico é incorpóreo: não tem corpo físico. Só pode ser afetado por itens amaldiçoados, rituais ou outras ameaças incorpóreas. Ameaças incorpóreas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Elas não têm valor de Força, usando sua Agilidade para calcular seus ataques. Ele pode ficar visível, se quiser, gastando uma ação livre.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

TOQUE PSICÔNICO Corpo a corpo x2

Teste 3d20+25 | Dano 6d6 mental

PADRÃO ♦ AGREDIR

RAIO PSICÔNICO À distância ☼ CURTO x2

Teste 3d20+25 | Dano 6d6 mental

MOVIMENTO ❖ TELETRANSPORTE PSICÔNICO

Enquanto permanecer incorpóreo e invisível, o memoflógico se teletransporta para qualquer espaço desocupado a até 18m de alcance.

PADRÃO ❖ MANIPULAÇÃO PSICÔNICA

O memoflógico afeta 1 pessoa em alcance médio com uma onda perturbadora psíquica, causando um dos efeitos a seguir.

- *Abater a mente:* o alvo é abatido por projeções perturbadoras pessoais. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica alquebrado até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e muda duração para 1 rodada).
- *Afetar os sentidos:* o alvo é perturbado por projeções que confundem seus sentidos. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica cego e surdo até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e o alvo escolhe ficar apenas surdo ou apenas cego).
- *Causar pesadelo:* o alvo sofre com projeções de medos e traumas pessoais. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica apavorado até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e muda para abalado).
- *Confundir sinapses:* o alvo é perturbado por um descontrole de sinapses. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica confuso até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e muda duração para 1 rodada).
- *Comunicação alheia:* o alvo tem sua mente invadida por tentativas de comunicação da criatura. Ele sofre 1d6 pontos de dano mental e pode responder a comunicação (Vontade DT 29 evita o dano). Essa comunicação só é possível através de aparelhos eletrônicos e acontece de forma ilusória através do cérebro do alvo. O memoflógico costuma usar essa comunicação quase inofensiva para compreender, conhecer, analisar e avaliar os terráqueos.
- *Destruir ânimos:* o alvo tem seu ânimo removido por projeções deprimentes. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica esmorecido até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e muda para frustrado).
- *Fazer alianças:* o alvo é manipulado por projeções pessoais queridas, amáveis. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e fica pasmo até o fim da cena (Vontade DT 29 reduz dano à metade e muda para fascinado).
- *Ler pensamentos:* o alvo tem seus pensamentos explorados como se fossem arquivos em uma gaveta. Ele sofre 6d6 pontos de dano mental e -5 em testes de Vontade contra todos os outros efeitos de Manipulação Psíquica (Vontade DT 29 reduz dano à metade e evita penalidade).

Por Vitória Vozniak





ORIGENS

Ufólogo

Você sempre soube que não estávamos sozinhos no universo. Muitos já te consideraram um lunático, mas algo dizia que suas teorias sempre estavam no caminho certo. As intermináveis pesquisas sobre o espaço, sinais no céu e seres de outros planetas eventualmente te fizeram perceber que o oculto não mede distâncias. Onde há medo, há algo incompreensível para espreitar.

Perícias treinadas. Ciências e Ocultismo.

Minha Teoria Absurda. Uma vez por missão em que há algo a ser investigado, você pode gastar 10 minutos para apresentar ao seu grupo sua tese sobre as prováveis respostas para a investigação. Obviamente, isso deve ser feito antes de terem todas as respostas. Se, quando a missão acabar, sua tese se provar correta, você recebe +3 PE máximos e atuais.

Funcionário de Beira de Estrada

Longe das grandes concentrações urbanas, em paradeiros de viagem ou postos de gasolina, você dava o seu melhor para atender os viajantes cansados das capitais. Entre madrugadas à dentro e caminhões barulhentos, as lendas urbanas e relatos horripilantes eventualmente chegaram aos seus ouvidos e atiçaram a sua curiosidade.

Perícias treinadas. Fortitude e Intuição.

Turno Invertido. Uma vez por missão, durante uma cena de interlúdio, você pode receber os benefícios da ação dormir sem precisar realizá-la. Além disso, recebe +2 em testes contra qualquer efeito que tente te deixar inconsciente.

NOVO USO PARA A PERÍCIA TECNOLOGIA

Rastrear Trilha Digital (Veterano).

Você pode gastar 1d4+1 ações completas para conseguir fazer uso de um complexo algoritmo capaz de interpretar a movimentação de aparelhos eletrônicos através de suas partículas de radiação. Com isso, você pode rastrear o caminho do aparelho refazendo o trajeto pelo qual a pessoa portando ele passou. A dificuldade do teste depende da complexidade do caminho: *trajeto simples* (DT 20); *trajeto tortuoso* (DT 25); *trajeto enigmático* (DT 30).



CONFIDENCIAL

PODERES DE COMBATENTE

Aura de Confiança

Entrar em combate tendo você do lado é inspirador. Todos os seus aliados em um raio de 18m a partir de você recebem +5 em testes de Iniciativa e em testes contra presença perturbadora (você não recebe esses bônus, apenas seus aliados).

Fôlego de Emergência

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento para se recompor em meio ao conflito e recuperar 1d8 + Vig PV ou PE, à sua escolha. Você só pode usar esse poder se houver alguma ameaça presente.

Parede de Carne

Seu corpo robusto fornece cobertura leve (+5 na defesa) para aliados em espaços adjacentes ao seu.
Pré requisito: Vig 3 ou For 3.

PODERES DE ESPECIALISTA

Adepto do Escuro

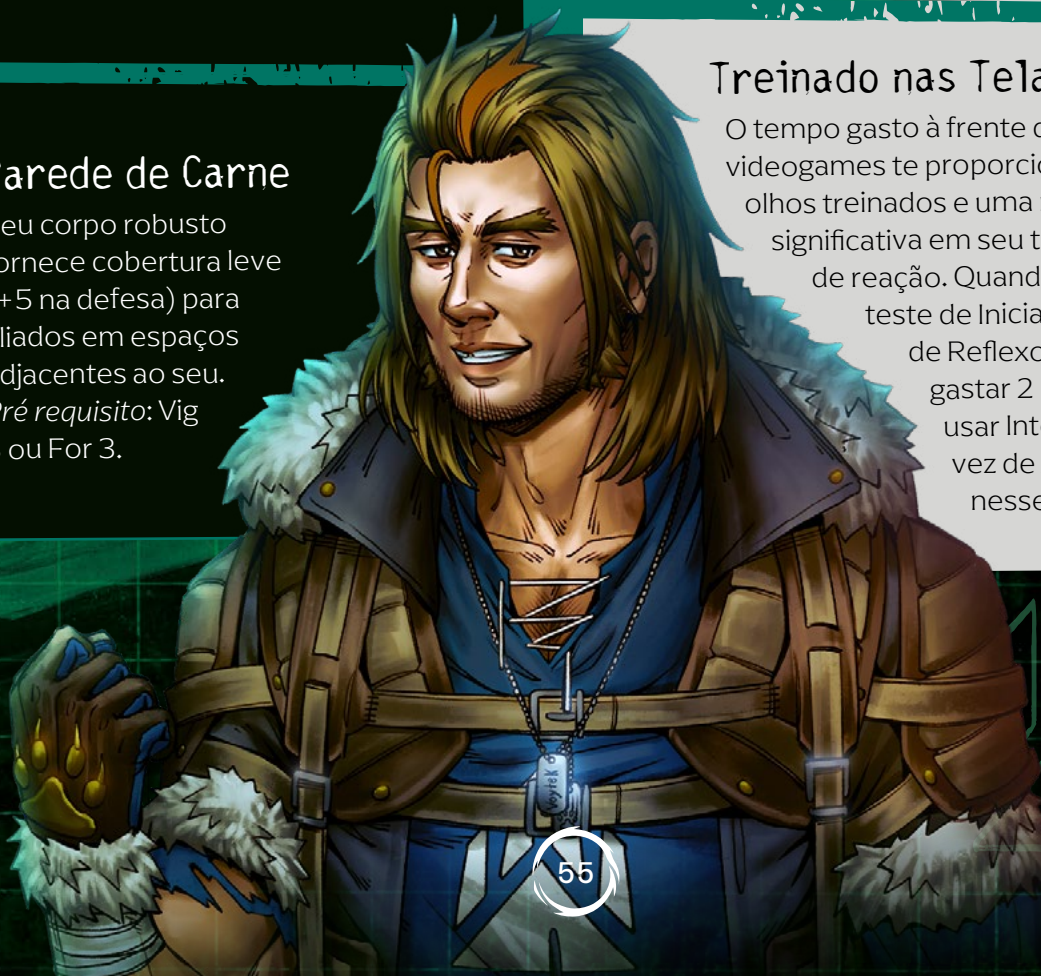
Você ignora camuflagem leve e total por escuridão. Além disso, recebe +2 em testes de investigação feitos em ambientes de penumbra (pouca luz, iluminado somente por lanternas, velas ou ao pôr do sol, por exemplo).

Saudosista Hi-Tech

Você recebe +5 em testes de Tecnologia para lidar com aparelhos eletrônicos anteriores aos anos 2000. Além disso, consegue fazer bizarrices tecnológicas e gambiarras para que eles funcionem com os aparelhos digitais do novo milênio.

Treinado nas Telas

O tempo gasto à frente dos videogames te proporcionou olhos treinados e uma melhora significativa em seu tempo de reação. Quando faz um teste de Iniciativa ou de Reflexos, pode gastar 2 PE para usar Intelecto em vez de Agilidade nesse teste.



PODERES DE OCULTISTA

Catálogo de Criaturas Ambulante

Sua memória é inquestionável quando o assunto é criaturas. Você recebe +5 em testes em testes de Ocultismo para identificar criaturas paranormais e pode fazer isso sem vê-las pessoalmente, analisando somente algum vestígio deixado no ambiente.

Meditação Ocultista

Você recebe uma nova ação de interlúdio: Meditação. Com esta ação, recupera uma quantidade de pontos de esforço conforme seu limite de PE e sua condição de meditação (veja a seguir). Você só pode meditar uma vez por interlúdio.

Normal. Recupera um número de pontos de esforço igual ao dobro do seu limite de PE por rodada. Assim, um personagem de NEX 35% (limite de PE 7) recupera 14 PE.

Precária. Recuperação reduzida pela metade.

Confortável. Recuperação triplicada.

Luxuosa. Recuperação quadruplicada.

Ruído de Comunicação

Nem tudo é o que parece ser. Ao presenciar uma situação em que um alvo em alcance curto recebe um efeito (bônus ou penalidade) em dados rolados (dados adicionais em testes de perícia, rolagens de dano ou uma condição como frustrado, por exemplo), você pode gastar uma reação e 4 PE para alterar o efeito, transformando bônus em penalidade ou vice-versa. A transformação dura até o fim da cena.

PODERES GERAIS

Apaixonado por Veículos

Você se tornou um amante de veículos. Você recebe treinamento em Pilotagem ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, qualquer teste que fizer envolvendo garantir a segurança especificamente do veículo, a critério do mestre, recebe +20. Se estiver usando a regra de Veículos Operacionais (AS #03, p. 125), você pode adicionar 1 regalia no seu veículo e essa regalia não conta para o limite de regalias dele. *Pré-requisito:* Agi 2.

Desafiar o Ego

Uma vez por rodada, quando presenciar um ataque sendo feito por um aliado, você pode, como reação, gastar 1 PE e gritar palavras de incentivo ou provocação à ele. Se o ataque acertar, o aliado causa dano extra igual ao valor da sua presença. Se o ataque errar, você recupera o PE gasto. *Pré-requisito:* Pre 2.

Direção Defensiva

Você é um motorista precavido e com senso de preservação. Você recebe treinamento em Pilotagem ou, se já for treinado nesta perícia, recebe +2 nela. Além disso, se você estiver dirigindo, todos os seres dentro do veículo, incluindo você, recebem +2 na Defesa e em testes de resistência. Se estiver usando a regra de Veículos Operacionais (AS #03, p. 125), seu veículo também recebe +2 na Defesa.

PODERES PARANORMAIS

Ácido Corrosivo

PODER PARANORMAL **ENERGIA**

Você pode gastar 1 PE para expelir um ácido grosso e corrosivo pelas mãos. Até o final da cena, você recebe +2 nos testes de ataque desarmado e +5 nas rolagens de dano desarmado. Além disso, seu tipo de dano desarmado muda para químico. Se estiver usando uma arma corpo a corpo, pode escolher afetá-la por esse poder (+2 em testes de ataque com ela, +5 em rolagens de dano com ela e o tipo de dano dela muda para químico), mas se ela não for um item amaldiçoado, será destruída pelo ácido no fim da cena.

Afinidade: os bônus mudam para +4 em testes de ataque e +10 nas rolagens de dano.

Dead Man Switch

PODER PARANORMAL **CONHECIMENTO**

Quando perto da morte, o seu conhecimento passa a ser transmitido automaticamente, como um sinal, para a mente daqueles no qual você confia. Quando estiver machucado, você pode escolher um alvo em alcance médio e uma perícia na qual você seja treinado. O alvo então receberá o mesmo nível de treinamento que você na perícia escolhida. O efeito termina assim que você se recuperar até acima da metade de seus pontos de vida totais ou quando você morrer.

Afinidade: você pode escolher até três alvos e uma perícia adicional. Além disso, se morrer após utilizar os efeitos desse poder, os últimos alvos afetados por ele mantêm as perícias transmitidas até o fim da missão.

Paralinguística Ampliada

PODER PARANORMAL **CONHECIMENTO**

Há mais verdade na sua mente do que você gostaria. Você recebe +5 em testes para tentar compreender “linguagens” do Outro Lado (como os Sigilos de Conhecimento). Além disso, você aprende o ritual *Compreensão Paranormal*. Se já o conhecer, em vez disso, o custo para conjurá-lo diminui em -1 PE.

Afinidade: o bônus muda para +10 e você está sempre sob efeito de *Compreensão Paranormal* em sua forma discente.

NOVA TRILHA DE OCULTISTA:

CRIPTOLOGISTA DO OCULTO

Você estuda tentando compreender as linguagens utilizadas para se comunicar com o Outro Lado. Mesmo desconfiando que não haja uma solução concreta, você analisa os padrões, desenvolve técnicas e ensina aos seus aliados maneiras de aprimorar suas súplicas ao paranormal.

10% - Método Intuitivo. Você recebe o poder Criar Selo (*OPRPG*, p. 33). Se recebê-lo novamente, dobra a quantidade máxima de selos criados ao mesmo tempo. Você pode criar 2 selos com uma ação de interlúdio, em vez de apenas 1. O número de selos que você pode criar em uma ação de interlúdio aumenta em +1 para cada outra habilidade desta trilha que adquirir.

40% - Caligrafia Eficiente. Selos feitos por você são mais fáceis de usar. O teste para usar o Selo de um ritual que o usuário não conhece muda para Ocultismo (DT 10 + custo em PE do ritual). Além disso, você recebe +5 em testes para identificar rituais.

65% - Decifrar à Distância. Quando usa um Selo Paranormal, você não precisa estar empunhando-o nem precisa lê-lo em voz alta. Basta poder lê-lo, mesmo que apenas mentalmente, mas o Selo precisa estar, no máximo, em alcance curto de você. Além disso, você recebe +5 em testes para compreender “linguagens” do Outro Lado como Sigilos ou Sinais.

99% - Selo Supremo. Selos feitos por você dispensam testes de Ocultismo para serem usados. Além disso, os rituais dos seus Selos sofrem as seguintes alterações:

- Se o ritual pede testes de resistência, a DT aumenta em +5;
- Se o ritual causa dano, a rolagem de dano aumenta em +3 dados extras do mesmo tipo;
- Se o ritual for usado em forma avançada (discente ou verdadeira), o usuário do Selo não precisa pagar o custo adicional em pontos de esforço da forma avançada.



NOVAS REGALIAS PARA VEÍCULOS

Esta é uma expansão para a regra opcional de Veículos Operacionais (AS #03, p. 125) com novas regalias para aplicar nos automóveis.

Conversão de Combustível para Alto Rendimento: instalação de motores elétricos auxiliares e substituição do motor para um modelo de maior rendimento. O tanque de combustível passa a ter 10 dados de combustível.

Gaiola de Proteção: estrutura tubular interna de aço cromo-molibdênio que impede o teto de esmagar os ocupantes em caso de capotamento e aumenta a rigidez do chassi. Ocupantes do veículo recebem +5 na Defesa e sofrem metade do dano causado por capotamento ou amassado na lataria.

Indução Forçada: instalação de compressores que forcem mais ar para dentro do motor, gerando uma explosão de energia muito maior. Isso modifica a velocidade de deslocamento de manobra do veículo, conforme a DT de Pilotagem:

- **DT 5:** 18m por rodada (12q).
- **DT 10:** 21m por rodada (14q).
- **DT 15:** 24m por rodada (16q).
- **DT 20:** 27m por rodada (18q).
- **DT 25:** 30m por rodada (20q).
- **DT 30:** 33m por rodada (22q).
- **DT 35+:** 36m por rodada (24q).

Pneus Run-Flat ou com Gel Selante: pneus modificados que possuem as paredes reforçadas ou câmaras internas auto-selantes. O veículo continua rodando, mesmo se os pneus foram perfurados.

Sistema de Óxido Nítrico: modificação clássica para arrancadas; injeta oxigênio puro e combustível extra temporariamente na câmara de combustão. Pode ser usado como ação livre, uma vez por cena, para dobrar o deslocamento do veículo por 1 rodada.

Sistema Multicombustível Avançado: adaptação do motor para rodar com combustíveis alternativos de fácil acesso (como biodiesel caseiro, etanol de alta pureza ou metano sintetizado). Personagens recebem +20 em testes para encontrar combustível que o motor aceite.

Sistema de Snorkel Selado: uma extensão vertical para a entrada de ar do motor e outra para a saída do escapamento. Enquanto a ponta do snorkel estiver acima da superfície, o motor continua funcionando. O veículo pode ficar quase totalmente submerso sem ser prejudicado pela água.

Tanques de Lastro Hidrodinâmicos: para evitar que o veículo flutue como uma boia (devido ao ar preso na cabine), instalam-se tanques de lastro inundáveis. Eles se enchem de água para dar peso ao carro e fazê-lo rodar firmemente no leito do rio/mar, e usam ar comprimido para expulsar a água quando o veículo precisar emergir.

Vedação Hermética: todos os componentes eletrônicos, caixas de fusíveis, velas e a própria fiação precisam ser revestidos com resina isolante e caixas estanques pressurizadas para evitar curtos-circuitos. O veículo recebe imunidade a dano de eletricidade e não sofre curtos.

ITENS

Câmera Filmadora

UTENSÍLIO

CATEGORIA 0 | 1 ESPAÇO

Uma filmadora antiga que pode capturar aquilo que os nossos olhos, muitas vezes, acabam deixando passar.

Este utensílio fornece +2 em testes de Investigação e Percepção, além de poder ser usado como lanterna (ilumina um cone de 9m) ou na função de visão noturna de fósforo verde (funciona como Visão no Escuro, OPRPG, p. 180).



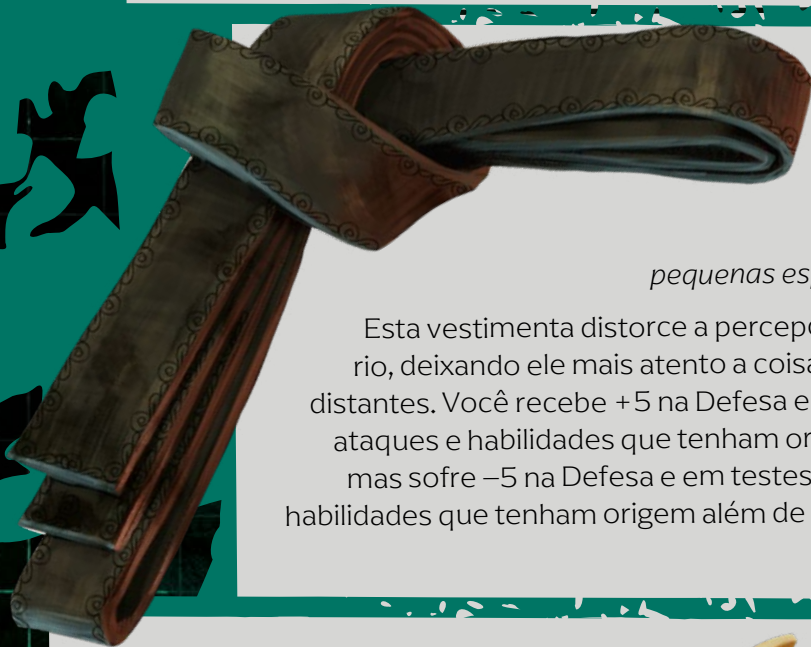
Faixas da Vidência

ITEM AMALDIÇOADO **MORTE**

CATEGORIA III | 1 ESPAÇO

Uma faixa de tecido preto com pequenas espirais gravadas em suas bordas.

Esta vestimenta distorce a percepção do tempo ao redor do usuário, deixando ele mais atento a coisas próximas, mas alheio à coisas distantes. Você recebe +5 na Defesa e em testes de resistência contra ataques e habilidades que tenham origem em alcance curto de você, mas sofre -5 na Defesa e em testes de resistência contra ataques e habilidades que tenham origem além de 9m de você. Além disso, recebe +2 em Intimidação.



Joias da Mente

ITEM AMALDIÇOADO **CONHECIMENTO**

CATEGORIA III | 1 ESPAÇO

Um piercing e um brinco dourados com Sigilos de Conhecimento em toda sua extensão.

Esta vestimenta fornece +2 em Diplomacia e resistência mental 10. Ela só funciona se o usuário estiver vestindo as duas peças (piercing e brinco) que contam como uma única vestimenta.



Larva da Fúria

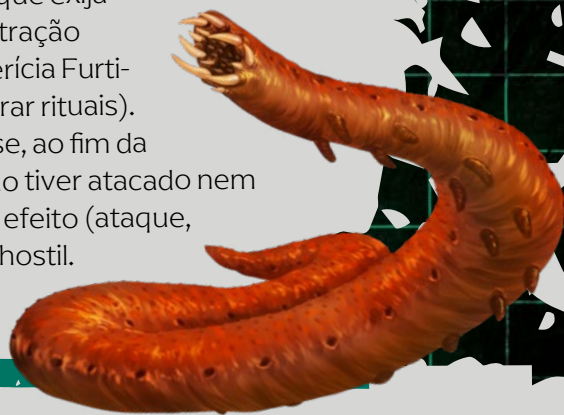
ITEM AMALDIÇOADO **SANGUE**

CATEGORIA II | 1 ESPAÇO

Uma larva de Sangue gosmenta com 15cm de comprimento e dentes longos.

Este item operacional maldito pode ser ingerido com o gasto de uma ação de movimento. Se fizer isso, você consome o item e é tomado por ódio até o fim da cena.

Você recebe +4 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer nenhuma ação que exija calma e concentração (como usar a perícia Furtividade ou conjurar rituais). A fúria termina se, ao fim da rodada, você não tiver atacado nem sido alvo de um efeito (ataque, habilidade etc.) hostil.



Skate Caótico

ITEM AMALDIÇOADO **ENERGIA**

CATEGORIA II | 2 ESPAÇOS

Um skate com sigilos e raios verdes em sua parte inferior.

Este item tem diversas utilidades. A primeira delas é como meio de transporte. Um personagem que saiba andar em um desses (treinado em Acrobacia, Atletismo ou Pilotagem), pode usá-lo nos pés para receber +3m de deslocamento.

A segunda é como uma arma improvisada (OPRPG, p. 57), corpo a corpo, de duas mãos (Dano 1d12 impacto; Crítico x2). A terceira é como um escudo com uma espécie de "consciência caótica" dentro dele que fornece +5 na Defesa do usuário. Para modificações e maldições, considere ele apenas como uma proteção.



Tênis Lépidos

ITEM AMALDIÇOADO **ENERGIA**

CATEGORIA III | 1 ESPAÇO

Um par de tênis próprios para andar de skate com partes queimadas e cabos neon passando ao seu redor.

Esta vestimenta fornece +12 em testes de Atletismo e +3m de deslocamento. Você pode gastar 2 PE para se mover de forma sobrenatural. Até o final do turno, você ignora terreno difícil, recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre e fica imune a dano por queda de até 9m.



PODERES DE TRANSMISSÃO

Pouco se sabe sobre o novo elemento de Transmissão e quais sinais ele esconde, mas sabe-se que, ao se conectar com o Sino de Transmissão, é possível receber poderes paranormais.

Em termos de regras, um poder paranormal de Transmissão segue a mesma lógica dos outros poderes, com exceção do funcionamento. Além da necessidade de se conectar com o Sino de Transmissão como pré-requisito para ser recebido, um poder de Transmissão só funciona quando dois ou mais seres têm o mesmo poder.

A seguir estão alguns dos poderes novos. Você pode usá-los como inspiração para criar seus próprios poderes paranormais de Transmissão.

Conexão Comunicativa

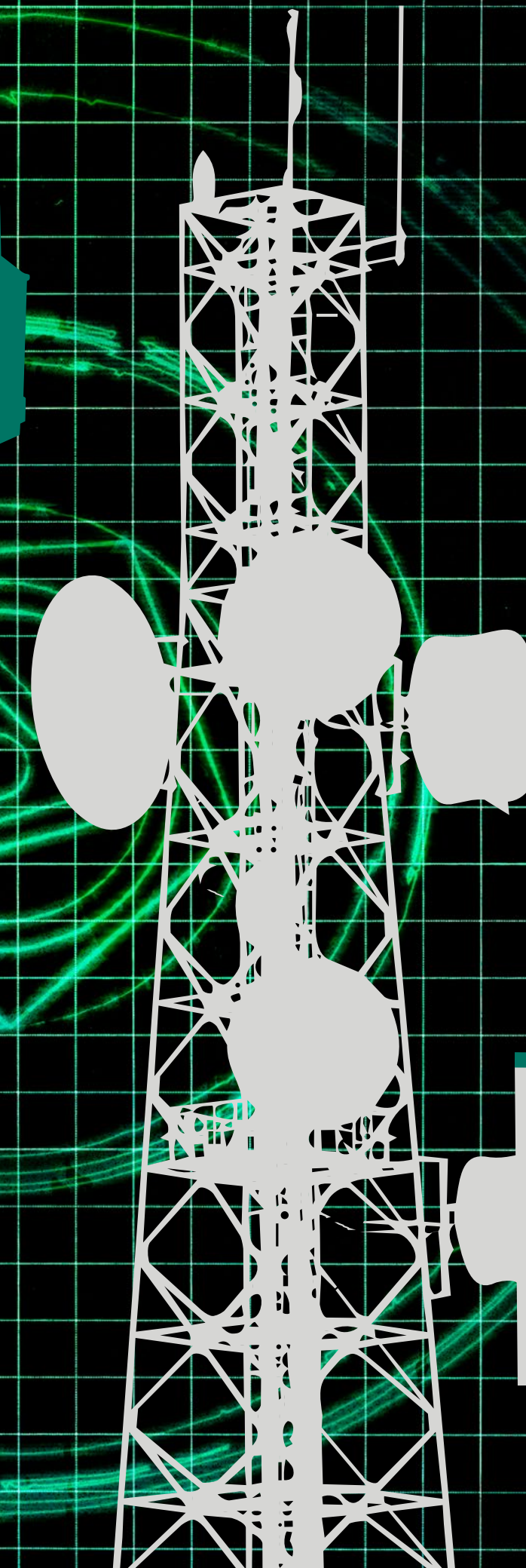
Você consegue se comunicar telepaticamente com qualquer outro ser que tenha esse poder e esteja em um raio de 90m a partir de você — é como se estivessem na mesma chamada de rádio. Você consegue detectar a localização de seres com esse poder dentro do mesmo raio de alcance. Além disso, você recebe +2 em testes de resistência contra efeitos negativos proveniente da comunicação de Alheios para cada ser com este poder dentro do raio de alcance (exceto você).



Sincronia Conectiva

Se você e outros seres têm este poder, todos podem gastar uma reação e 3 PE para ficarem sincronizados até o fim da cena. Essa sincronia gera diversos efeitos que se aplicam a todos em sincronia:

- Ao fazer um teste de Iniciativa, você pode ficar com o seu valor ou com o valor de qualquer outro ser em sincronia que fez o mesmo teste.
- Você sabe todos os itens que outros seres em sincronia carregam.
- Você sabe o que cada ser em sincronia com você vai fazer antes que eles façam, podendo opinar em suas ações antes que elas aconteçam.
- Você pode gastar PE de seres em sincronia com você para as suas habilidades.
- Você pode sofrer perda ou dano que seria sofrido por outro ser em sincronia com você. Resolva normalmente, como se você tivesse sido o alvo da perda ou dano, em vez do ser em sincronia (não se aplica a efeitos que afetam SAN, como dano mental).



Transmissão de Perícia

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para se conectar com as perícias de um único outro ser em alcance curto que tenha este mesmo poder. Escolha uma perícia do alvo. Até o fim da cena, você faz testes dessa perícia usando os valores dele, em vez dos seus. Qualquer bônus temporário que ele tenha na perícia escolhida (como de um ritual que dura pela cena) não é transmitido para você, apenas os valores permanentes.

Transmissão de Poder

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para se conectar com os poderes de um único outro ser em alcance curto que tenha este mesmo poder. Escolha um poder do alvo que você seja capaz de atender aos pré-requisitos. Você pode usar esse poder, como se o tivesse em sua ficha, até o fim da cena.

Transmissão de Ritual

Uma vez por cena, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para se conectar com os rituais de um único outro ser em alcance curto que tenha este mesmo poder. Escolha um ritual do alvo que você seja capaz de atender aos pré-requisitos para conjurar. Você pode usar esse ritual, como se o tivesse em sua ficha, até o fim da cena.

Por Thales “Bir” Cunha

MURAL DOS AGENTES

A cada pacote, escolheremos fanarts, cosplays e/ou textos e nomes dos agentes para serem publicados aqui. Para ter a chance de aparecer, mande seu material no chat exclusivo no Discord da Jambô.

Se você já mandou, mas não apareceu aqui, calma, calma, que murais futuros virão!

Agora, vamos aos escolhidos deste mês!



@moglyz

Eu e meus amigos fizemos cosplay de psikolera para um evento da nossa cidade e ganhamos um mini concurso amador. Nosso insta:

Cindy: @morgara_lyz

Franco: @gustavokmpp

Alô: @haru_kim_7

Eloy: @vickn.1

Caio: @999gabes



(alice sendo sempre a maior)

@ru1nedking_

Grupo de cosplayers de Ordem Paranormal no RS



@sadssauros_rex_14490



Meus players fizeram esse
escudo personalizado pra
mim de aniversário
ksksksksks

@Alezinha4205

@tuczin2_06121



Lápis por
@Pegado
Cores por
@Micaol750

@Pegado
@Micaol750





AS-005

INQUÉRITO MENSAL

MAI. 2026

Agente de Elite [Muitos Agentes]:**Como fazer e usar perigos complexos?**

R: A pedido de Charbok, seguido por muitos outros, vamos falar sobre perigos complexos para Ordem Paranormal RPG.

Perigos simples se resumem em uma ameaça, seja ela monstro, armadilha, ritual etc., que fazem parte de uma cena. Perigos complexos são uma cena por si só, úteis principalmente para cenas de ação que não sejam combates. Uma explosão em contagem regressiva, um prédio ocupado por criaturas e um navio naufragando são exemplos de perigos complexos.

Em termos de jogo, perigos complexos envolvem decisões mecânicas e múltiplos testes, transformando em uma montagem cinematográfica um evento que normalmente precisaria de muitas rodadas ou de sessões longas para acontecer. É como se fosse um resumo dos melhores momentos.

A mecânica para resolver os perigos complexos é baseada em testes estendidos (OPRPG, p. 77) e qualquer regra não descrita no perigo complexo leva em consideração as regras de testes estendidos. No entanto, cada perigo complexo tem uma ficha que traz suas próprias regras e informações, como descrito a seguir.

Nome e VD. O nome e o valor de desafio do perigo (veja Construindo Combates em OPRPG, página 177, para saber mais sobre VD). Além disso, para ter uma ideia das estatísticas do perigo complexo a partir do VD, siga os mesmos valores da tabela **Valores Médios para Criaturas** (AS #03, p. 141).

Objetivo. Esta linha resume o que os personagens devem fazer para "vencer" o perigo.

Efeito. O que o perigo causa aos personagens. Se o perigo fosse uma criatura, este bloco traria suas ações possíveis.

Abaixo do efeito temos uma lista de sugestões de ações que os personagens podem realizar durante o perigo e seus respectivos testes. Cada personagem só pode fazer uma ação por rodada, apesar dela poder ser mais complexa e comprida do que uma ação em uma cena de combate. É como se cada ação fosse um resumo de como o personagem aborda o perigo.

É importante reforçar que são apenas sugestões. Os jogadores são livres para pensar em soluções criativas, a critério do mestre, desde que tenham o objetivo e os efeitos do perigo em mente.

A seguir, confira cinco exemplos de perigos complexos. Usando-os como base e com as regras dos perigos simples, você será capaz de criar os seus próprios.

Explosão em Contagem Regressiva VD 80

O grupo está diante de um explosivo que entra em contagem regressiva.

Objetivo. Desarmar ou escapar da área de explosão.

Efeito. O grupo tem cinco rodadas para se afastar da explosão. No fim da quinta rodada, a posição de cada personagem é definida pelo número de sucessos acumulados nas ações correr ou carregar outro. Um personagem com dois sucessos ou menos fica na zona de explosão: sofre 8d4 pontos de dano de fogo, 8d4 pontos de dano de impacto e fica soterrado. Um personagem com três ou quatro sucessos fica na zona de onda de choque: sofre 8d4 pontos de dano de impacto. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa ileso.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Atletismo (DT 20).

Correr (Atletismo DT 20). O personagem corre para longe do explosivo. Se passar, afasta-se da explosão (veja "Efeito"). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (OPRPG, p. 42) e pode ser substituído por Adestramento ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Carregar Outro (Atletismo DT 25). O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, mas com DT maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Desarmar Explosivo (Crime ou Tecnologia DT 20). O personagem sacrifica sua oportunidade de correr para desarmar o explosivo. Se passar, acumula um sucesso. Com três sucessos, o explosivo é desarmado e o perigo acaba.

Procurar Caminho (Percepção DT 20). O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.

Fuga de Horda de Criaturas VD 40

O grupo é atacado por uma horda de criaturas tão grande que fugir é a única opção.

Objetivo. Escapar da horda por 1d10+4 rodadas. Após esse período, os personagens que sobreviverem escapam.

Efeito. No início de seu turno, cada personagem perde 2d8 pontos de vida. Essa perda representa danos sofridos pela horda, cansaço e desgaste e só pode ser curada após o fim do perigo. Para fugir da horda, cada personagem deve passar nos testes das ações correr ou carregar outro. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa.

Personagens soterrados ficam imóveis e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto no início de cada um de seus turnos. Soltar-se (ou soltar um aliado soterrado) exige um teste de Atletismo (DT 15).

Atrair Criaturas (Enganação DT 15).

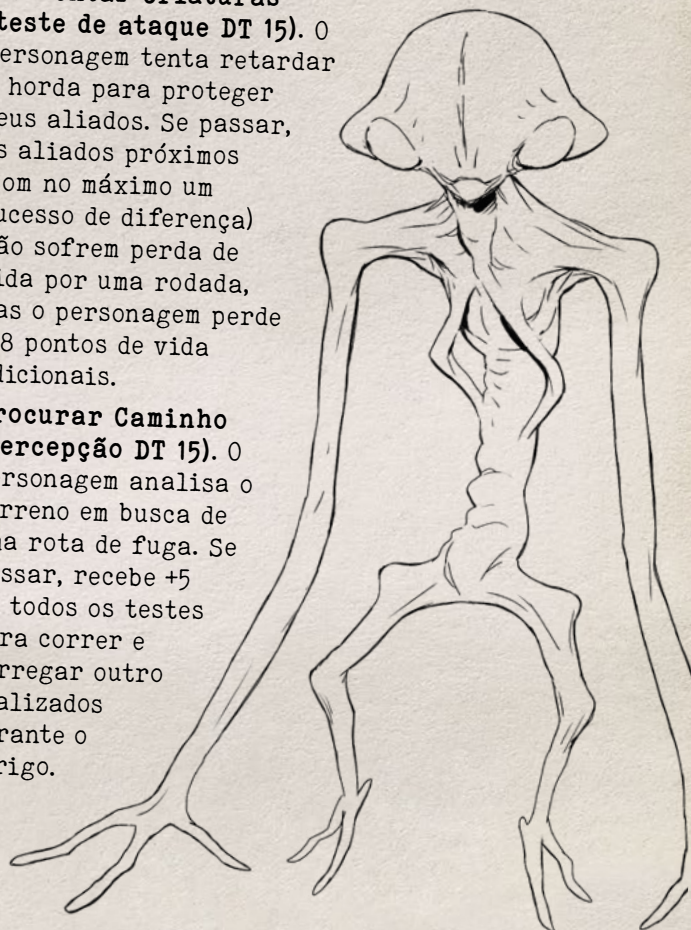
Mesmo sem condições de enfrentar a horda, o personagem tenta atraí-la para proteger seus aliados. Se passar, os aliados próximos (com no máximo um sucesso de diferença) não sofrem perda de vida por uma rodada, mas o personagem perde 1d8 pontos de vida adicionais.

Correr (Atletismo DT 15). O personagem tenta fugir da horda. Se passar, se afasta da maioria das criaturas (veja "Efeito") e reduz a perda de vida do perigo à metade por uma rodada. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação corrida (OPRPG, p. 42) e pode ser substituído por Adestramento ou Pilotagem, caso o personagem esteja usando uma montaria ou veículo.

Carregar Outro (Atletismo DT 20). O personagem carrega um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação correr, mas com DT maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Enfrentar Criaturas (teste de ataque DT 15). O personagem tenta retardar a horda para proteger seus aliados. Se passar, os aliados próximos (com no máximo um sucesso de diferença) não sofrem perda de vida por uma rodada, mas o personagem perde 1d8 pontos de vida adicionais.

Procurar Caminho (Percepção DT 15). O personagem analisa o terreno em busca de uma rota de fuga. Se passar, recebe +5 em todos os testes para correr e carregar outro realizados durante o perigo.



Navio Naufragando VD 120

Investigando em um navio, o grupo se vê no meio de um desastre que naufraga e inunda a embarcação.

Objetivo. Escapar do naufrágio em menos de 1d6+6 rodadas. Após esse período, o navio é tragado para as profundezas do mar com todos dentro.

Efeito. No início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos para evitar acidentes, destroços e jatos pressurizados de água dos encanamentos. Se falhar, sofre 6d6 pontos de dano de impacto. Se falhar por 10 ou mais, os destroços deixam-no preso e ele fica uma rodada sem agir para se libertar. A DT é 20+1d6 (role uma vez no início de cada rodada e aplique a mesma DT para todos os personagens). Um personagem preso nos destroços falha automaticamente no teste de Reflexos.

Para escapar do naufrágio, cada personagem deve passar nos testes das ações nadar ou carregar outro. Um personagem com cinco sucessos ou mais escapa para mar aberto ou terra-firme, à critério do mestre.

Abrir Caminho (teste de ataque DT 23).

O personagem tenta abrir caminho para fora do navio com violência. Se passar, ele e todos os aliados próximos (com no máximo um sucesso de diferença) se aproximam de alguma saída (veja "Efeito"). Porém, o personagem falha automaticamente no próximo teste de Reflexos do perigo, por ficar lidando com as consequências da destruição que causou. Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos.

Nadar (Atletismo DT 23). O personagem tenta nadar para fora do navio. Se passar, se aproxima de alguma saída (veja "Efeito"). Um sucesso por 10 ou mais (ou um 20 natural no teste) conta como dois sucessos. Este teste recebe os mesmos modificadores da ação natação (OPRPG, p. 42).

Carregar Outro (Atletismo DT 28).

O personagem nada puxando um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença). Isso funciona como a ação nadar, mas com DT maior. Se passar, o personagem acumula um sucesso para si e para o aliado.

Libertar Aliado (nenhum teste).

O personagem liberta um aliado próximo (com no máximo um sucesso de diferença) que está preso.

Proteger-se (nenhum teste). O personagem busca um canto para se proteger em vez de fugir. Protegido, a DT do teste de Reflexos é 20 (desconsidere o valor do d6) e não há chance de ficar preso. Porém, o personagem não pode nadar ou carregar outro.

Prédio Ocupado por Criaturas VD 180

O grupo precisa invadir um prédio e exterminar uma horda de criaturas em pouco tempo. Role 1d4 para determinar o elemento das criaturas: 1. Sangue; 2. Morte; 3. Conhecimento; 4. Energia.

Objetivo. Exterminar a horda de criaturas em 1d10+5 rodadas.

Efeito. No início de seu turno, cada personagem sofre 5d10 pontos de dano do tipo do elemento da horda. Esse dano é causado pelas muitas criaturas revidando a investida do grupo.

A horda tem 360 pontos de vida. Quando os pontos de vida zerarem, o perigo acaba. Além disso, a horda é imune a dano de seu elemento, manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área. Se a horda não for exterminada até o fim do perigo (veja "Objetivo"), o grupo demorou muito, mais criaturas se reuniram e não resta opção a não ser fugir (veja o perigo complexo Fuga de Horda de Criaturas).

Exterminar Criaturas (teste de ataque DT 28). O personagem tenta exterminar o maior número de ameaças possíveis. Se passar, causa dano aos pontos de vida da horda (veja "Efeito") como se tivesse acertado um inimigo em combate.

Proteger-se (varia DT 28). O personagem busca cobertura ou outra forma de se proteger. Ele faz um teste de resistência para reduzir à metade o próximo dano do perigo que sofrerá. A perícia varia conforme o elemento: Sangue (Fortitude), Morte (Fortitude), Conhecimento (Vontade) e Energia (Reflexos).

Proteger Aliado (nenhum teste). O personagem toma a frente de um aliado para sofrer ataques por ele. O próximo dano que o personagem sofrer do perigo é dobrado, mas o aliado protegido não sofre dano do perigo por uma rodada.

Usar Ritual (varia). O personagem lança um ritual que causa dano para ferir a horda. Se o ritual pedir um teste de resistência, em vez disso o personagem faz um teste de Ocultismo (DT 28). Se passar, é como se as criaturas tivessem falhado no teste de resistência, mas se falhar, é como se elas tivessem passado. O ritual causa dano aos pontos de vida da horda (veja "Efeito") como se tivesse acertado um inimigo em combate.

Chuva de Sangue VD 300

O grupo precisa atravessar uma área tomada por chuva de ácido gástrico e órgãos humanos causada pela entidade de Sangue.

Objetivo. Atravessar a chuva de Sangue.

Efeito. No início da rodada, cada personagem sofre 5d10 pontos de dano de Sangue (Fortitude DT 35 reduz à metade), 2d10 pontos de dano mental e fica alquebrado (Vontade DT 35 reduz à metade e evita condição) por testemunhar órgãos humanos caindo do céu.

Para atravessar a chuva, o grupo deverá fazer certa quantidade de testes, usando a ação avançar, definida pelo tamanho da área tomada pelo Sangue. Uma área pode ser pequena (uma casa, 3 testes exigidos); média (um quarteirão, 5 testes exigidos), ou

grande (uma cidade, 7 testes exigidos).

Para cada falha, o grupo ainda avança, mas com muito mais dor e sofrimento. As dificuldades dos testes de resistência do perigo aumentam para 39 por uma rodada. Se o grupo acumular três falhas, concluem a travessia da forma mais desastrosa possível. Todos os personagens sofrem 4d10 pontos de dano de Sangue, 2d10 pontos de dano mental e perdem 2d10 pontos de esforço. Estes danos e perdas não podem ser evitados ou reduzidos por nenhum efeito.

Avançar (Fortitude ou Outras, DT varia).

Os personagens se alternam fazendo testes até atingir a quantidade de sucessos exigida pela área (ou até atingir três falhas). Os testes podem ser de Fortitude ou de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove. Por exemplo, um personagem que possua um veículo no qual possa levar o grupo pode fazer um teste de Pilotagem. Um personagem que queira correr o mais rápido que puder pode fazer um teste de Atletismo. Cada perícia que não seja Fortitude só pode ser usada uma vez durante o perigo.

Em termos de jogo, este perigo é um teste estendido usando as variantes de testes em grupo e testes abertos (OPRPG, p. 77). Note que, independente dos resultados, o grupo atravessará a chuva de Sangue. O que está em jogo é o estado dos personagens ao fim da travessia. Se quiser uma travessia que possa acabar em fracasso, faça com que o grupo tenha que começar novamente caso acumule três falhas — o que indicaria que estão sofrendo demais e precisam voltar para trás.

Agradecimentos especiais para alguns dos apoiadores maravilhosos no Discord: boneti, charbok0780, chitos, darkp8, demonrider., mob_guilherme, 22filipz221, gambitzero0, abismo_, foflops, francioficial, _dkings_, luis7376, krahe.7, robots64, onare, natk, _lunamoth, batata2pao, bilbonoay, andrezin e claro, como sempre, a querida lia.xz.

TORMENTA EXPEDIÇÃO ESCARLATE

PRIMEIRO JOGO DE TABULEIRO DO
MAIOR UNIVERSO DE FANTASIA DO BRASIL!

MAIS DE R\$ 100 DE DESCONTO
NO FINANCIAMENTO

PEÇAS COMPATÍVEIS
COM RPG

ATÉ 3X
SEM JUROS!

ATÉ
10/06



[CATARSE.ME/EXPEDICAOESCARLATE](https://catarse.me/expedicaoescarlata)

